邮发代号：52-190 每月5日发行

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide



黑湾海盗 四大要素全解析

专题企划 英雄联盟里的八卦

强打攻略特区>>>

特别任务支援科调查手册（上）

零之轨迹全DP攻略

新作快报>>>

DOTA2认脸攻略

破尽天下武学 行走天外江湖

越女神剑阿青

3D后武侠 天龍八部3 金庸

TL3.CHANGYOU.COM

10月20日全国公测

多主题世界自由穿梭 一秒无障碍角色转换 打通奇经八脉 突破修心境界

全新三大主城、HDR技术打造逼真光影盛宴

TL3.CHANGYOU.COM

2888元武圣卡 x00000052257

请至大理NPC都大爽（276,267）处激活！

零售价10元 Vol.168 2011年10

ISSN 1008-2352

国际标准刊号:ISSN 1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

Copyright © 2011 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有


诛仙前传
搜索
3D玄幻网游巨制
详情请登录官方网站：zhuxian.wanmei.com
我们的故事由此开始……
「人族 焚香」
「神裔 太昊」
诛仙 前传
zhuxian.wanmei.com
火爆公测中
• 两大英雄职业现世 拳与火的宿命传说！
• 千件 新手装备革新 属性 100% 大幅提升！
• 公测全民狂欢 30 天 1000 万豪礼 免费送！
• 推进式 超巨型副本 揭开诛仙起源之谜！
• 四大 全新视觉 体验 修真世界立体呈现！
• 九大职业 涅槃重生 搅乱人神对抗格局！
• 贴心图文全程教学 菜鸟轻松保送 150 级！
激活码 dngl1110
完美世界 PERFECT WORLD
www.wanmei.com


不删档测试火爆进行中
倚天屠龙记
搜索
夺旗战
联赛战
盟会战
切磋战
跨边战
家族战
夺城战
BOSS战
跨服战
烈马战
黛绮丝
倚天屠龍記
金庸
yt.wanmei.com
十大兄弟战 江湖男人帮
2D帮战武侠网游等你来战!
·十大战法 尽显兄弟情义 ·内置微博 江湖沟通无限
·元魂系统 属性无限提升 ·聚宝合成 腐朽化为神奇
www.wanmei.com
完美世界
PERFECT WORLD

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 百兆俱乐部
008 十月十大会员游戏推荐

PCGG 新作前瞻
012 蝙蝠侠阿甘之城
014 DOTA2脸攻略
016 发薪日：抢劫
018 聊斋

PCGG 极速体验
020 零之轨迹
024 《黑湾海盗》再度重温经典的大航海时代

PCGG 强打攻略特区
028 《黑湾海盗》四大要素全解析
032 特别任务支援科调查手册（上）
——零之轨迹全DP攻略

PCGG 战网天下
042 真、善、美，人类的终极追求
044 辅助才是核心 团装必将大热
——WCG2011中国区总决赛Tyloo Vs IG
046 不是所有血厚的都叫坦克
——你得要皮厚才行

PCGG 专题企划
048 英雄联盟里的八卦

PCGG 独家连载
054 撸（第二章）

PCGG 游边戏外
056 古今多少事，都付笑谈中
——三国、影视、游戏

PCGG 其他频道
062 电攻宝盒
066 店长推荐
070 后勤组
072 卡牌桌游
076 玩家交流

完美时空 月历
PERFECT WORLD

电攻单机业界动态表（10月）



13 Thu 发售 英雄无敌6

经过了对于平衡性的多次调整之后，《英雄无敌6》将会于10月13日在全球同步发行。作为该类型游戏中无可争议的王者，加入战网元素后的英雄无敌令人期待。

17 Sat

先前负责《光晕4》叙事设计的瑞安佩顿（Ryan Payton）最近离开了开发小组，理由是游戏不再让他感觉到"创造的兴奋"。前《质量效应2》的故事设计师Armando Troisi接替了他的位置。



18 Tue 发售 蝙蝠侠：阿甘之城

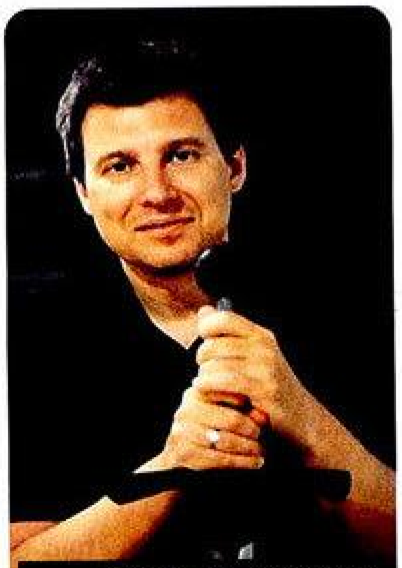
上一代《阿甘疯人院》获得了同类游戏史上最高得分。本次续作扩大了地图，增加了角色，也有更多新装备和更多新玩法等待着玩家。



23 Sun

任天堂虽然陷于3DS的风波之中，但是他们仍然按部就班地发布着其他产品。例如这款最新的DSi XI。新机型被称为金属玫瑰，和前辈的区别在于它独特的颜色。





《巫师2》是一个叫好又叫座的成功游戏 它的开发者CD Projekt目前正在为它的新项目招聘员工，非常可能是为下一代《巫师3》做准备

29 Sat 发售 战地3

由DICE工作室开发，美国艺电出版的第一人称射击游戏。它是EA为了对抗《使命召唤》系列的一记重拳。绝对牛、绝对强的画面是《战地3》的一大亮点。这款游戏的预购数量就已经达到了125万。

由Crypticl开发的《星际迷航OL》将会采用免费游戏模式。这一决定是由Cryptic母公司完美世界的CFO Kelvin Lau做出的。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



October is a good month to...

14 Fri

《CS：GO》开发细节，经典地图DUST等将重做再现。《反恐精英：全球攻势》的游戏画面将会产生一次质的飞跃，更加符合目前的硬件标准。



《仙剑奇侠传5》将会推出主题桌游《逍遥游》体验版。游戏可供2-8人参与。首先会作为"仙剑5柔情版"的赠品出现。

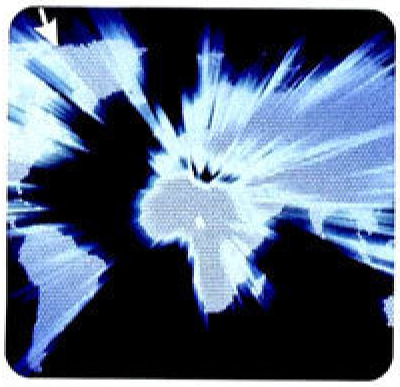
19 Wed

DFC咨询最近发布了世界范围内视频游戏行业的分析报告。报告预期，到2016年全球视频游戏行业规模将达到810亿美元。

20 Thu

育碧Ubisoft将会介入平板项目的传闻由域名扫描得到了证实。代号为InTouch的东西似乎是由一支专门的笔和一块平板组成。它的宣传名DrawsomeTablet意为"画得很帅的板"。





26 Wed

著名游戏开发商THQ日前表示，未来它将加强"云游戏"的开发。传统的游戏发行流程"装盒、上市、搞定"将会进化成更为强调互动反馈的"观察、测量、修改"模式。

THQ®

31 Mon

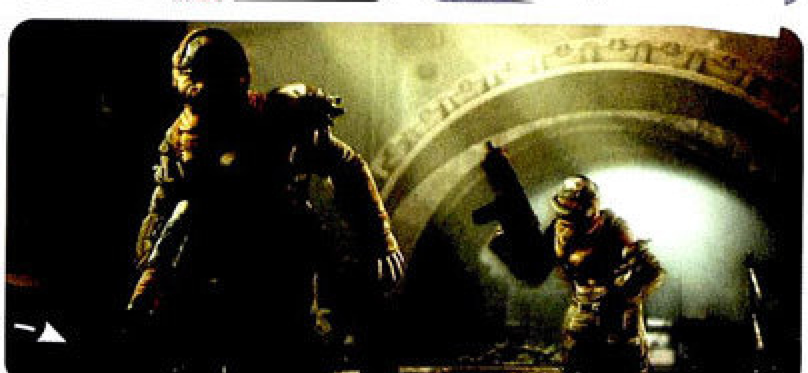
由于之前受到黑客攻击，SONY公司决心加强它的网络完全。日前，它雇佣了前美国国家网络安全中心主任Philip Reitinger作为它的首席信息安全官CSO。



在万众的期待之中，《暗黑破坏神3》的测试已经于9月中旬小范围开始。有玩家发现暗黑3加入了类似DOTA的比赛模式。游戏或将于2012年正式上市，但等到网易代理推出可能要到2013年。

4 Fri 发售 **狂怒**

游戏背景设定在"后世界末日"时代，场景类似于美国西部，玩的是旷野求生那一套。本作由大名鼎鼎的id Tech5引擎开发，画面细节令人发指。



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：何耀文 杨晓勤 倪荣页
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

最山寨 新闻评论

daily NEWS

编辑：X 美术：哈秋 文中评论均不代表本刊观点

梦回仙剑十六载 新仙剑奇侠传OL发布



PCGG讯 2011年9月2日，上海骏梦网络科技有限公司宣布，将与百度游戏开放平台达成战略合作，联合运营骏梦游戏开发的网络游戏《新仙剑奇侠传OL》(xj.haohaowan.com)，这也是《新仙剑奇侠传OL》首次对外公开。

《新仙剑奇侠传》是全球首款Unity 3D引擎开发的“中国风”大型网络游戏，由台湾大宇正版授权，“仙剑之父”姚壮宪亲自监制，骏梦游戏倾情研发，历时2年，融合《仙剑奇侠传》系列一到五单机版中所有经典角色、剧情等，被仙剑爱好者誉为“完美经典重现的仙剑网游”。

据悉，《新仙剑奇侠传》将于2011年第四季度正式推出。百度游戏将成为骏梦游戏独家首发联合运营合作伙伴。届时，百度将利用旗下所有资源，全力参与推广该产品，力争为广大仙剑粉丝们奉上一道“原汁原味”的“仙剑盛宴”。

玩家痴情不再 仅10%的人会玩通游戏

PCGG讯 CNN的一份研究报考显示，目前玩家中仅有10%愿意从头到尾坚持打完一款游戏，这一数据在前几年的比例大概是20%，近年来则连续降低。造成这种状况的原因分析如下：1.玩家年龄结构变化，随着玩家整体年龄的提高，时间对于他们变得更加宝贵。人们愿意花在游戏中的时间不再那么“大段”。2.随着网络化的发展，多人参与游戏经常是没有一个“底”的，而且更多的信息也会让游戏玩家的注意力更容易分散。人们可能会放下手中的游戏，追逐其他热点。

就我自己的经验来看，通关完成的游戏百分比大概是10-20%左右。但这里有这样一个问题：CNN的10%是基于全部的游戏得出的统计数据。如果是一个好游戏，它被打爆机的比例肯定很高，如果是一个渣游戏，可能99%的玩家都受不了折磨，早早删掉了事。受这组数据结论打击最大的是游戏设计师，知道自己苦心设计的大结局可能有90%的玩家根本都见不到，多失落呀。



一定有超过10%的人见过基尔加丹，作为一个最终boss，他值了

游戏测试顾问招募



PCGG讯 你是否热爱网络游戏？你是否喜欢参加一些小调查？现在，某网站举办的“中国网络游戏测试顾问”正在招募兼职游戏测试顾问。主办方将不定期邀请玩家参加线上调研活动、线下座谈会、游戏测试（线下调研将在所在城市组织，并提供交通补助及相应报酬），您只需认真填写问卷或参与座谈及测试即可。任何符合筛选的条件人都可以成为游戏测试顾问。

筛选标准：

1、热爱网络游戏的网游玩家。（不包括连连看、偷菜、棋牌平台游戏）

2、完整填写“中国网络游戏测试顾问招募问卷”，并留下联系方式的玩家。

兼职游戏测试顾问可获得什么回报？

回报1：精美的游戏周边礼品

回报2：现金补贴，视调研所付出的时间和精力支付

回报3：游戏点卡或电话充值卡奖励

登录以下网址，填写“中国网络游戏测试顾问”招募问卷，获得兼职资格！

Http://survey2.163.com/html/game2011/cover.html

社交游戏发展减速

PCGG讯 据目前信息显示，Facebook的发展正在减速，甚至出现滑坡。然而，因为Facebook并不是一个必须向公众披露信息的上市公司，它的真实基本面和媒体报道之间可能存在差异。

9月有报道称Facebook今年上半年营收为16亿美元，这对Facebook来说并不是好消息。有市场研究公司认为，Facebook今年上半年营收比该公司内部预期低25%。另外，Facebook内部对今年FacebookCredits虚拟货币营收的预期超过27亿美元。其中游戏收入占到相当大比例。

没人会谈论社交游戏是不是正在衰退。但目前这个行业正在发生的事情却是十分危险。互联网创新的潮流底下堆满了风靡一时的概念，过后却纷纷被大众迫弃。传统社交游戏那种“点击，然后坐着等”的游戏模式很难让人愿意长久地玩下去。现在大家寄希望于新兴的游戏能运用更多的新技术和新设计，给人们带来更多的乐趣。



马克·扎克伯格不知还能想出什么新点子

最山寨新闻评论 超酷新游戏

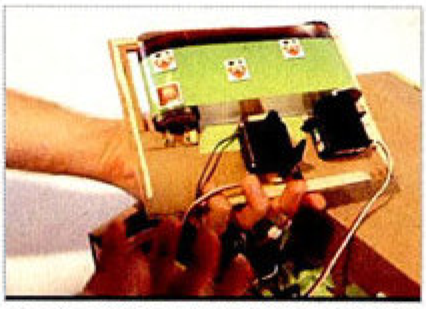
编辑：X
美术：哈秋

盒装马里奥兄弟

PCGG讯 曾经游戏新闻里介绍过用打印机玩的赛车游戏。说真的，那个东西比较废纸，不环保。这次向大家介绍的这个游戏就好多了。它的场景由马达转动，循环往复一遍一遍来。想要玩这个游戏，只要拉动前面那个小绳子，一根小木棍就会“打开游戏机屏幕”。游戏过程中，玩家通过盒子右侧的一个小旋钮操纵马大叔上蹦下跳。一旦马大叔与可爱的小蘑菇们碰上……咔一声盖子就会放下，屏幕一黑，Game Over！

这个游戏的核心部件是几个控制器。某高玩自己写了段小程序来控制他们。不过这个游戏有一个致命的弱点：一个盒子只能玩同一关游戏。


这绝对是画面最逼真的游戏，还是真2D的

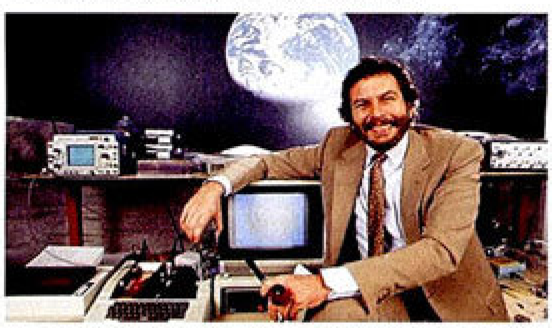

盒子背面的电路细节，看起来就像是一枚定时炸弹

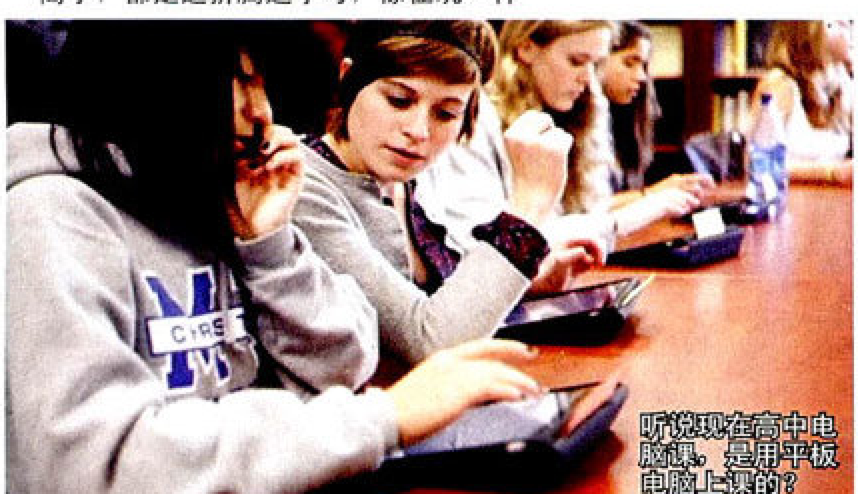
摧毁高中的游戏

PCGG讯 商业游戏之父诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell）最近表示，他10多年来一直在从事一项电脑教育工作研发。他认为，我们在不远的未来就可以借助“云计算”来解决现代教育中资源分配不公的噩梦。

目前已知的情况是该项目强调给予孩子奖励，帮助他们学到真正想拥有的东西。它在四万名学生中的初步运行成果是达到了10倍的教学速度。如果完全推广开，有可能在短短一年时间内完成原来3年的高中课程。

看到这个标题的时候，我还以为是谁设计了一个把世界所有学校都抹去的暴力游戏。看了才知道，它这是讲一种把教育和游戏结合在一起的先进方法。在我的记忆中接触过的数量有限的“寓教于乐”的游戏都做得不怎么样。反而倒是上课的时候自己神游物外，把电路图上的电阻想像成防御塔——让自己记牢了不少知识。大家在游戏中学到过什么呢？


诺兰年轻时候的照片，真羡慕尖端科技的高手，都是边折腾边学习，像在玩一样

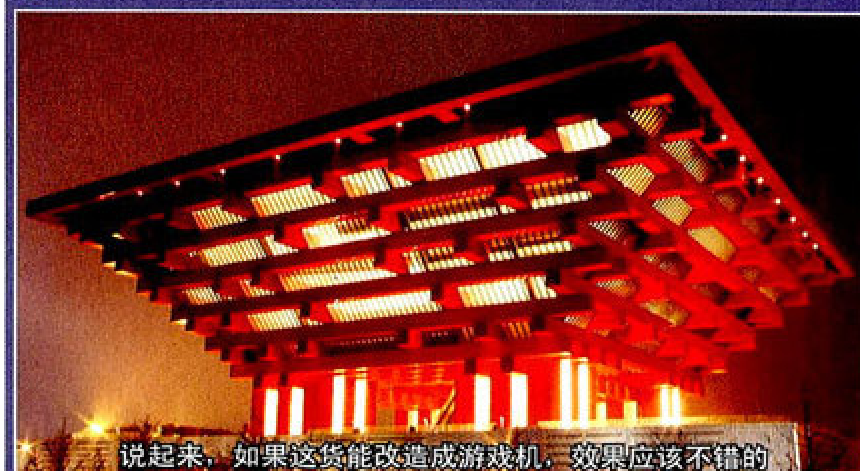

听说现在高中电脑课，是用平板电脑上课的？

楼一样大的游戏机

PCGG讯 一家名为We Come In Peace 的公司，通过改装Kinect 和巨型投影仪，将Kinect 游戏机效果投影到了一幢楼上。路人可以站在楼前，左右晃动身体，来玩一个大场面的游戏。该公司希望用这种新的方式，来让人们体验传统的打砖块游戏。

这个东西不难实现，在楼面上投出影像的技术早已经有了，就是把游戏机接上投影仪就成。那些个想要宣传自己游戏的公司，或者想要出名的富二代可以参考啊。这个办法火得快。


老房子的墙面上投影出的打砖块游戏~


说起来，如果这货能改造成游戏机，效果应该不错的

室内登山游戏机

PCGG讯 想要足不出户、省时省力、无摔死的风险，却能享受到竞攀岩爬山的快感？赶紧来看看这台爬山游戏机吧！

这台游戏机以地毯作为山坡，电线作为绳索。金属制成的小人就像壁虎一样钩挂在陡峭的山坡上（真的没比壁虎大多少）。游戏机的操作界面是两个旋钮，分别控制小人的上肢和下肢的伺服马达。当小人到达山顶，触及到顶部的金属制“积雪”时会形成通路，游戏机即会宣布获得了胜利。

从视频里看，这个金属小人能够爬山完全是因为他胳膊和地毯间的摩擦力较大，“抓地力”较强。他向上爬的时候不是用电线吊上去的，而是一扭一扭，实实在在攀爬上去的。这得要有多么奇怪的趣味，才会去做出一个这样的东西啊；又要有多么怪的趣味，才会觉得这个游戏机玩起来有趣呢。


室内也能登山玩


其实也就是控制两个旋钮控制小人爬山啦，自己运动量有限

最山寨新闻评论 游戏营销

编辑：X
美术：哈秋



送你剑

摆这样一把家伙，一定能够让办公桌生辉不少。但就是不确定您的老板能否有一样的欣赏力。

PCGG讯 如果要选举游戏中最拉风的武器，《战锤40K》中星际陆战队员的这把剑一定能排得上名次。《战锤40K》的游戏公司为了推广自己的游戏，将会在某社交网站上举行活动。参加活动的玩家可以获得各种奖品，其中最重量级的当属这把等比例复刻的链剑。

在推广自己的产品时，游戏公司都是绞尽脑汁想出各种办法。无论什么花样，只要能引起玩家的关注就是成功的。《战锤》的制作方赠送的这把武器可以算是“送礼品”这种手段中比较高档的一种了。



砍瓜切菜一般



最终胜出的女主，年轻有活力，同时带有一点神经质

让你选女主角

PCGG讯 《质量效应3》的制作方BioWare公开了一项投票。邀请玩家选出自己认为最适合的官方女版主角造型。最后定型的女主角将会作为官方造型登陆《质量效应3》的豪华版封面，当然也包括游戏。

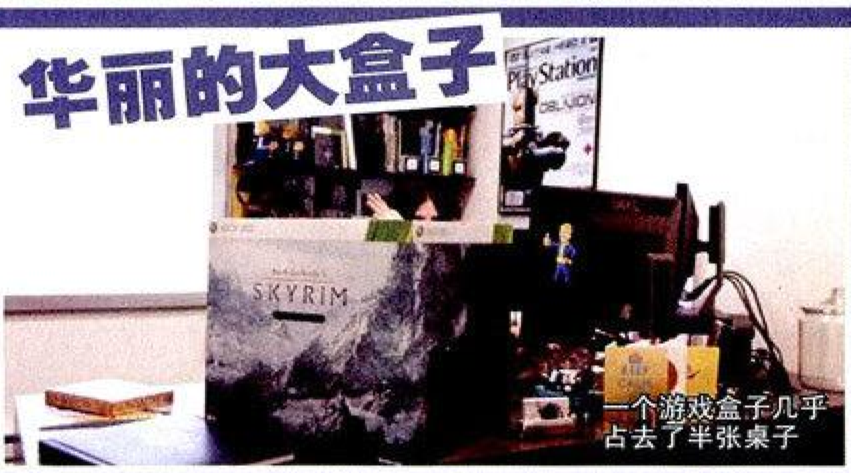
经过大家的投票选择，年轻的红发妹子造型获得了最终的胜利。



备选的女主角们，据传她们都是根据电影明星的模样画制的

这个招数实在是高，现在社交网络那么发达，游戏设计师完全可以改变以前那种闭门造车的流程，让玩家在游戏制作的阶段就开始接触游戏。参与游戏的开发会给玩家一种“这是我的游戏，也有我的一份在其中。”的感觉。特别是女主角这种设定，如果玩家在选择女主角的时候加入了自己的经历和记忆，那玩起游戏来肯定是倍儿投入。

华丽的大盒子



一个游戏盒子几乎占去了半张桌子

PCGG讯 《上古卷轴5》的典藏版是一件华丽的收藏品。其中的赠品包括有12英寸的龙手办，200页的艺术画册，布材质地图，游戏周边素材DVD等等。这些东西全都包括在一个巨大的放盒子里，而它150美元的售价也是“典藏”的定位。



书籍、地图和龙都很精致

上古卷轴系列的定位就是史诗奇幻大作。它的核心玩家都是非常痴迷的。一个热爱游戏的玩家会不惜一掷千金买下各种“典藏版”，“精装版”，“限量版”。其实按照收入比例来算，150美元也不是很贵。



买游戏送显卡或者反过来

PCGG讯 Nvidia公司最近搞了一个买显卡送游戏的活动。在活动日期内，凡是购买GeForce GTX 560、560 Ti、570、580 or 590系列的显卡，就可以获得一个免费的STEAM平台密匙，用于下载《蝙蝠侠：阿甘之城》。

显卡送游戏，真是一个好主意。唯一不好的是：为啥不是反过来，买游戏送显卡呢？太可惜了。

另外，小编查看了一下官方页面参加活动的途径，英伟达似乎是只在美国有举办这个活动，简体中文网站上没有相关内容。太可惜了。



我相信，未来有一天，物质极大丰富，硬件全部烂大街，买XX送XX的日子一定会到来

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

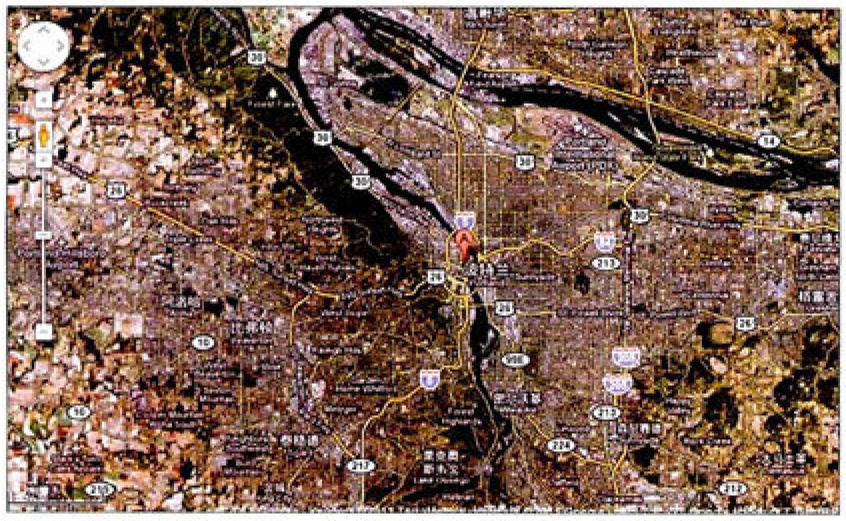
最山寨新闻评论 IBM正在干什么？

线索1 蓝色巨人打造超精细模拟城市

PCGG讯 波特兰是美国西北部仅次于西雅图的第二大城市。最近，IBM的科学家研发了一款游戏，将波特兰以数字方式存储起来。在这款严肃的游戏中，大概有超过3000条公式和程序来模拟现实生活中的方方面面。游戏玩家可以在这个模型中大展身手，通过实施各种政策，观察民众反应，来确认自己的决策是否有效。比如可以看看人们对于提升油价的敏感性之类。

IBM称“智能城市系统动态”模型是为了帮助市长与其他市政官员理解市政措施的潜在结果。信息孤岛已经严重阻碍了人们对各个政策区之间不同政策的互相影响形成一体化观点。该模型可用以打破信息孤岛。

这条消息独立来看也就是让人觉得新奇而已。蓝色巨人IBM居然也会进入游戏市场。仔细品读就会发现，IBM手里的这个模拟城市和我们平时玩的模拟城市大不相同。它可以说是一个接近现实的虚拟世界，是IBM智慧改变地球的一个步骤。这种尝试其实是蛮好的，科学管理不是一句空话，如果真的能有一个数字模型来帮助决策者分析问题，就可以在现实中提高管理效率，少走弯路。这样的虚拟城市，可以让生活更美好。



谷歌地图的模式也是一种“模拟城市”如果把两者结合起来，一定更加逼真

线索2 IBM 建造世上最大数据存储矩阵



他们建造这样一个巨大的空间究竟是想要干什么呢？

PCGG讯 位于加利福尼亚的IBM实验室正在着手建造一个世界上最大的磁盘序列。它将能够同时包含20万块硬盘，设计容量为120PB（等于1.2亿GB）。



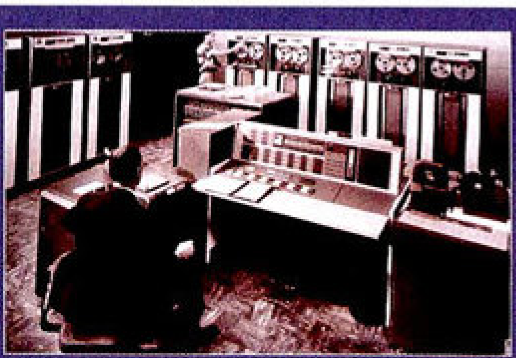
为了制作这样巨大的储存空间，IBM专门设计了多种新技术。整个系统采用水冷系统代替传统的风扇散热，帮助冷却20万块硬盘产生的热量。而复杂的备份系统可以应对磁盘故障和数据备份。新的文件管理系统也可以让这个硬盘矩阵同时读写多块磁盘，增加读取和写入的速度。

我先说一下120PB的概念。1PB等于1024TB。所以120PB也就是122880TB。装魔兽世界的拷贝——基本上可以让现在中国所有的魔兽玩家人手一份。IBM的这块硬盘相当于十二万台普通电脑的硬盘容量。这样的数据规模即使是用于预测天气、监测地震也差不多够了。虽然IBM表示他们是依照某客户的需求制造这样一个庞然大物的，但是我们仍然非常好奇，这个东西会被用于存储什么东西。

线索3 IBM发布模拟人脑认知能力芯片

PCGG讯 IBM发布了新一代的实验性计算机芯片。这款新型的芯片可模拟人脑的感知、行动，和认知能力，此技术可望以更低的功率开创全新的计算机应用。

有别于传统计算机的设计概念。神经突触（neurosynaptic）运算芯片能通过先进演算法和矽晶电路重现人脑等生物系统中的刺突神经元（spiking neuron）和突触间的互动作用。此系统无需以当今传统计算机的方式编程，它能像人脑架构一样通过建立假设、找出关联性、从结果与经验来学习。IBM已成功制作出两颗原型芯片，现正进行测试中。



虽然现在大家对这两个芯片的关注度不高，但我可以说，它绝对是21世纪最伟大的发明之一。之前我们所有的计算机都是冯诺依曼（von Neumann）构架的计算机。芯片结构上的变革对于整个系统的影响是巨大的。IBM的长期目标是建立一个具备100亿个神经元和数百兆个突触的芯片系统，仅消耗1KW的功率，同时体积只有不到0.002立方米。如果这种芯片的进化升级之路顺利，那么很快它就会彻底改变这个世界。

三条线索，你看穿了嘛？



一个会管理的统治软件

+



巨大的存储空间

+



一块自我学习的超级芯片

=



???



十月 十大会员游戏推荐

百兆俱乐部从今年一月开设以来已经整整10期了，读者小童鞋们对栏目在报以关注的同时也纷纷发表意见，其中最多的就是觉得栏目介绍的游戏都很不错，但就是不知道怎么去找来玩，国外网站神马的也不熟悉……好吧，为了满足大家体验游戏的愿望，大叔特意从每一期里挑选一款推荐游戏做成《百兆俱乐部-典藏版》光盘，有需求的朋友们可以关注后面的“哈烧旗舰店”栏目哦！

蛮荒天使

游戏容量 950MB

英文名称	Wasteland Angel	制作公司	Octane Games Meridian4
游戏类型	第三人称射击	发行时间	2011年9月2日
官方网站	www.wastelandangel.com		



不知大家是否还记得前几期杂志中我们曾经提到过全新的一款吉普车动作射击游戏《变节行动》（Renegade Ops）吗？业内当时将其誉为FC红白机经典游戏《赤色要塞》的回归之作，不过很快这款游戏的开发进程就没了消息，今年能不能发布还是问题，不过另一家不知名的小游戏制作公司却提前抢占了这个概念，他们推出的最新游戏《蛮荒天使》也同样完全继承了当年《赤色要塞》的风格和特点。

《蛮荒天使》是一款怀旧的赛车风格射击游戏，背景发生在世界核大战结束后，地球上的国家、城市都化为一片荒漠，混乱、杀戮、病魔无一不威胁着存活下来的人类，而玩家要扮演的就是这一环境下成长起来的一位漂亮的荒漠女猎手，驾驶一辆全副武装的小轿车，在沙漠荒野上与成群的敌方车辆作战，寻求正义与自由。



游戏中的敌人分为土匪、军方、变种人三大派系，每个派系都拥有十几种不同的车辆，面对蜂拥而至的敌人，我们一辆车！一架枪！一门炮！打遍天下！在高速行驶中急速漂移！各种电影上才会有的特技纷纷上演，真的是很酷啊！游戏前后一共有24个关卡，6个独特场景和4种难度。玩家需要消灭敌人来保卫村庄和平民，虽说将近1G的容量是大了一点，但游戏过程充满个性且刺激感官，非常值得玩家去体验。



保护好你的沙漠小镇



过场动画也是漫画风格的

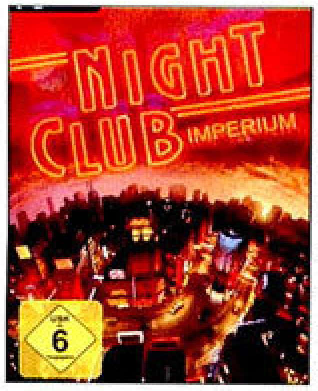


后期可以装配导弹哦

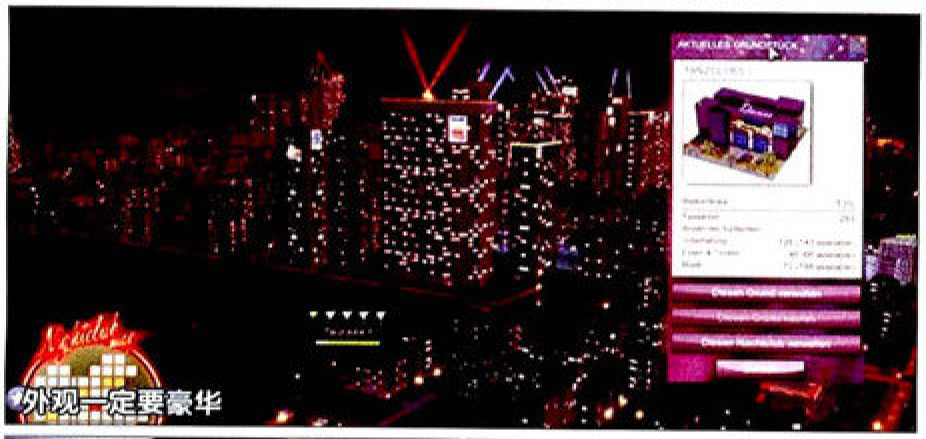
夜总会帝国

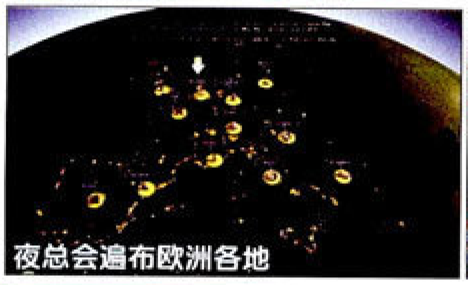
游戏容量 630MB

英文名称	Night Club Imperium	制作公司	UIG GmbH
游戏类型	模拟经营类	发行时间	2011年9月2日
官方网站	www.dtp-entertainment.com		



如果你像大叔我一样听到夜总会就会想歪到别处的话，这款游戏或许会让你失望哦，因为游戏从头到尾和美女啥的沾不上一点边，纯粹就是一款经营性的网游，和之前的《酒店大亨》有点类似。全3D，多视角。创造你自己的夜总会帝国，使得城市成为不夜城。包括夜总会、商店、电影院和迪士高的布局，向顾客提供最好的产品和服务，衡量投资的收益，与竞争对手比拼，选择合适的营业地点，设置合适的价格，还有重要的一点是招募保安。


外观一定要豪华


夜总会遍布欧洲各地



大番长同人格斗

游戏容量 300MB

英文名称	BIG-BANG BEAT Revolve	制作公司	Frontier Aja
游戏类型	格斗类	发行时间	2011年9月5日
官方网站	aja-games.com		

这是一款日式的格斗游戏，画面风格和《拳皇》系列有点像。游戏讲述了在日本中心突然出现了一个大洞。世人称其为“魔界孔”！魔界孔的出现引发了天地巨变，大量神秘的黑色结晶出现在各地。这些晶体所发出的力量可以令人类的肉体获得超常的能力。玩家游戏中选用的格斗者都是获得这些超能力的战士，你需要持续不断的战斗，去解开晶体的最终奥秘。



感觉像FC移植的啊


人物选择画面


战斗画面有点粗糙了

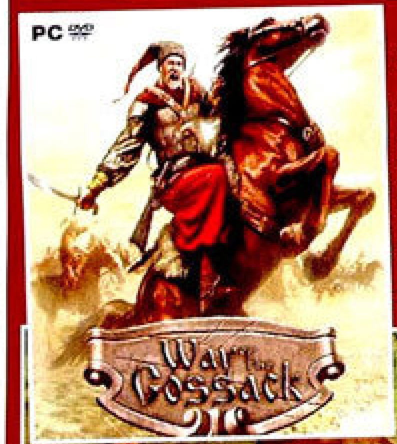




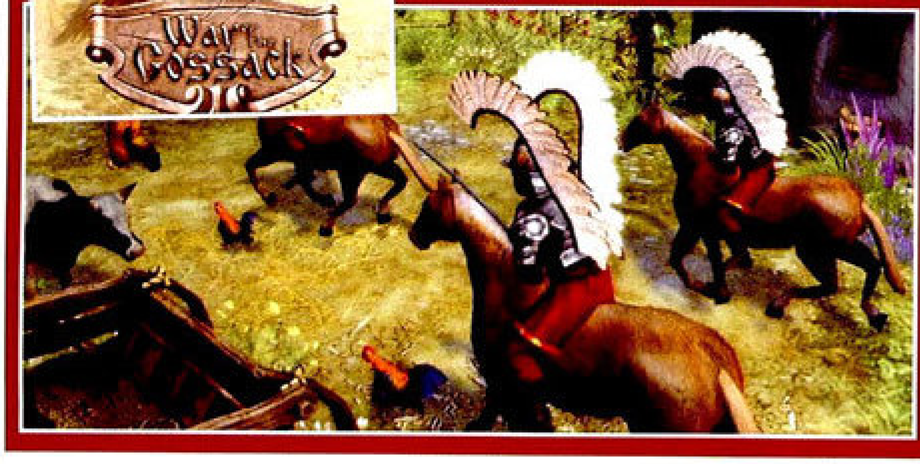
哥萨克之路

游戏容量 650MB

英文名称	The Way of Cossack	制作公司	World Forge/ GFI
游戏类型	动作角色扮演	发行时间	2011年8月24日
官方网站	www.gfi.su		



这是一款偏向于欧美风格的ARPG游戏，人物角色的画风或许不太符合东方玩家的审美观，不过游戏战斗中的动作感还是很强的，暗黑3发布前也很少有这种类型的游戏，就算临时解解闷吧！游戏将玩家带回了16世纪，乌克兰入侵波兰的时候。作为一名经验丰富的战士，玩家率领地方民兵要将入侵者赶出他挚爱的祖国。



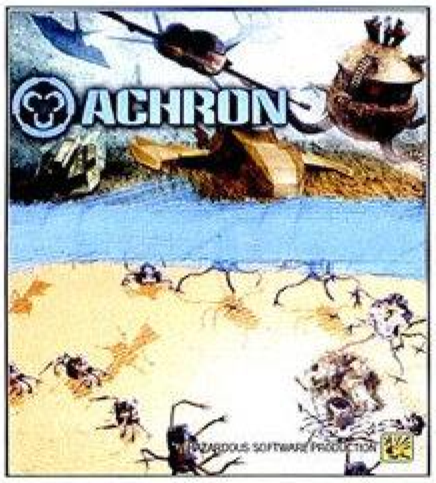

画面效果还是非常精致


决斗是哥萨克人必不可少的

时空战争

游戏容量 300MB

英文名称	Achron	制作公司	Hazardous Software Inc.
游戏类型	即时战略	发行时间	2011年8月30日
官方网站	www.achrongame.com		



《Achron》是一款科幻风格的RTS游戏，本作最大的特点，根据官方所说，就是玩家能够穿越时空进行游戏，你能够回到过去的时空，纠正几分钟之前的失误操作。听起来似乎可以认为，游戏自带作弊器，而且是任何作弊器都无法匹敌的作弊器。官方表示，时间穿梭这种设定将改变策略游戏的游戏方式，这款游戏将开拓策略游戏的全新玩法。比如，你可以看到你的对手在做什么，在他们进攻你之前你就可以发现他的动向。



游戏界面有点古老

东方幻想麻雀

游戏容量 350MB

英文名称	Tohomajyan3G	制作公司	D.N.A. softwave
游戏类型	益智娱乐	发行时间	2011年9月3日
官方网站	www.dna-softwares.com		



这又是一款C80东方的同人游戏，并且是正统的4人/3人麻将游戏。但是有着其特殊的规则可以供你选择。每一个角色都有各自独特能力可以在对局中使用来扭转局势。你既可以AI为对手进行【单人对局】，也可以通过网络与匹配的方式享受人和人之间的对战。同事本作还有着可以让你慢慢了解规则，轻松上手的【训练模式】出现。



胡了！一条龙！

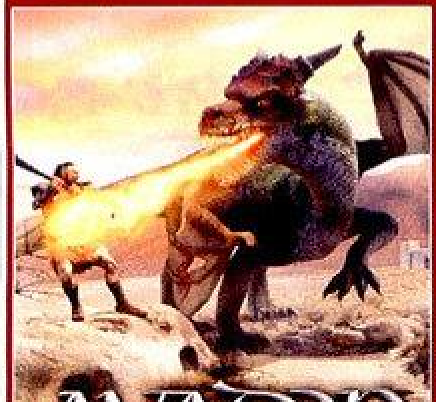


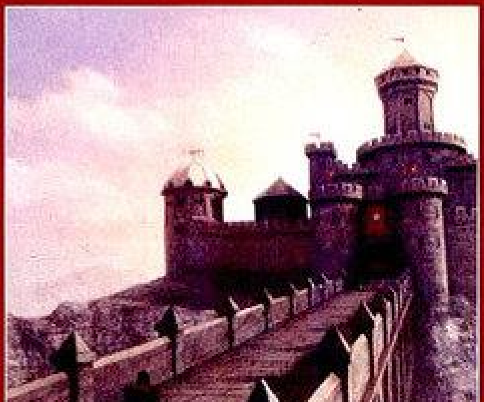
还有麻将小知识问答

阿瓦登：黑暗城堡

游戏容量 110MB

英文名称	Avadon: The Black Fortress	制作公司	Spiderweb Software
游戏类型	角色扮演类	发行时间	2011年8月18日
官方网站	www.spiderwebsoftware.com		





这个游戏让我想起了经典的《博德之门》系列和《网络创世纪》（UO）。虽说画面和当今游戏相比有点脱节，但绝对是正统的欧美奇幻角色扮演游戏哦。繁多的装备，丰富的支线，大量值得探索的迷宫。如果你是龙与地下城系列的Fans，或者喜欢博德之门，冰风谷，无冬之夜系列的玩家，可以考虑尝试一下，绝度不会让你失望的。



技能也是分三系的



麻雀虽小，五脏俱全



回合策略的战斗场景

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

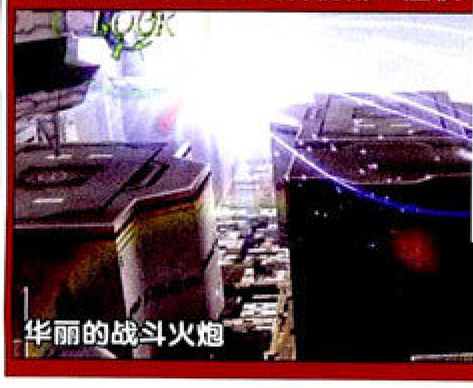
苍空之雾 3D重制版

游戏容量 **280MB**

英文名称	ETHER VAPOR -Remaster	制作公司	え□でるわいす
游戏类型	飞行射击类	发行时间	2011年9月12日
官方网站	edelweiss.skr.jp		

《苍空之雾》是一款著名的日式飞行射击游戏，故事讲述在机器战争年代两个邻国之间屡有摩擦。大规模战争一触即发，要成为阻止战争的英雄还是引爆战争后的大统领都在你的一念之间。重制之后的游戏拥有华丽流畅的3D画面，俯视、侧视、斜视、旋转视角一应俱全，这款超华丽又精致的飞机射击游戏最大特色就莫过于它那特殊的“变换场景”效果了。当玩家进入特殊的战斗场合时，画面就会转换到全3D的效果，让玩家们体验真正的科技空战！




华丽的战斗火炮



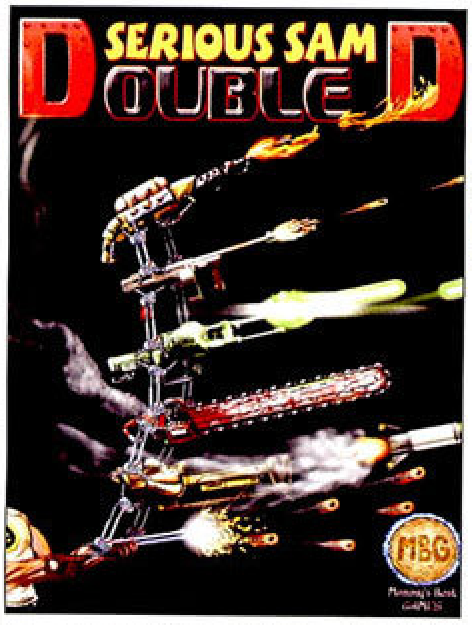



翻转了会不会眩晕啊

英雄萨姆：双D

游戏容量 **150MB**

英文名称	Serious Sam : Double D	制作公司	Mommys Best Games
游戏类型	第一人称射击	发行时间	2011年8月30日
官方网站	mommysbestgames.com		




这是澳洲火鸡吗

这是一款2D横版过关游戏，画面色彩极度绚丽，但是很明显的一个问题就是其图层叠加显得非常不自然，没有过渡，没有混合，直接就将新图层放置在前一个图层上。不过，游戏中的各种敌人，还有巨型BOSS还是会让人稍微的热血沸腾一下。既然是一款小游戏，那么自然不能要求过高，只要打的爽快就行了。有魂斗罗的感觉没？



横版2D的英雄萨姆

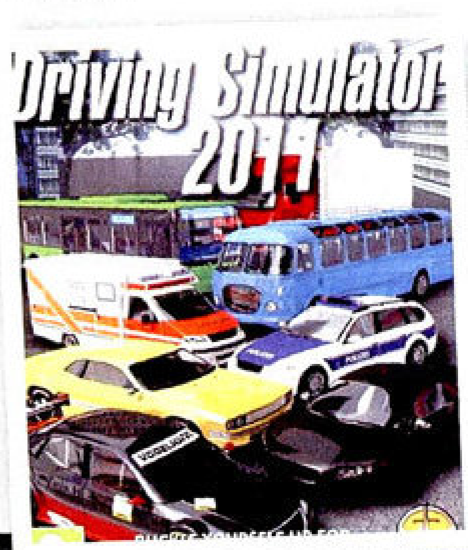
模拟驾驶2011

游戏容量 **850MB**

英文名称	Driving Simulator 2011	制作公司	Excalibur Publishing Ld.
游戏类型	赛车竞技	发行时间	2011年8月8日
官方网站	www.excalibur-publishing.com		


游戏虽小，但3D效果做得很强

这是今年模拟系列家族的又一款新成员，游戏内容主要是让你驾驶各种不同的汽车，体验一段振奋人心的旅程。发动你的汽车，穿过一个虚拟的城市，你不仅可以控制卡车、救护车、赛车和公共汽车等各种车型，更能使用编辑器自己设计一辆属于自己的车，并且可以在网络上与大家分享。




宝马的警车标志怎么没了


开公交车是什么感觉

BATMAN ARKHAM CITY

宏大与黑暗的续作 蝙蝠侠：阿甘之城

A 期待度	发售日期	2011年10月
	游戏公司	Rockstead Studios
	游戏特点	黑骑士和疯狂的城市

动作游戏

推荐人群：格斗动作游戏爱好者 解谜RPG爱好者

《蝙蝠侠：阿甘之城》是它的前作《蝙蝠侠：阿甘疯人院》更加激烈，更加大气的升级版。这个备受期待的续集推出了一个全新的故事，汇集了蝙蝠侠世界中的经典人物和大牌恶棍，同时还增强了游戏的玩法功能。阿甘之城聚集了高登市的所有歹徒和犯罪主谋。玩家将会在这个疯狂的避风港上空飞翔，经历扮演黑骑士的终极体验。



本作的场景广大，画面非常令人期待



情节延续前作 众多大牌再现

《阿甘之城》的故事发生在《阿甘疯人院》事件的一年之后。在专门关押恶棍的阿甘疯人院的暴乱被镇压之后，典狱长Quincy Sharp将功劳全部归于自己，以此赢得了接下来的市长大选。他上任后的第一件事情，就是购下城中大片的贫民窟，将其改造为一个规模更大的巨型监狱——这就是阿甘之城。这个自大的小人为这座监狱创造了一个全新的，同时也是唯一的规则："只要不逃跑，在里面随你干什么"。监狱的戒备由雇佣兵担任，其实他们只负责驻守阿甘的"城墙"，射杀一切想出去，或者是未经授权的进入人员。典狱长Quincy Sharp的这种疯狂的念头早在《阿甘疯人院》中就有交代。1代游戏中院长的房间有一间隐藏的密室，其中的彩蛋即是阿甘之城的设计图纸。

本次事件的一开始，双面人正寻求获得机会在犯罪界树立自己的威名。他打算制定一个计划，公开处决猫女。蝙蝠侠因为自己和猫女之间的关系，也因为"世界的安全与和平"毅然决定出面制止这个邪恶的计划。就在猫女被吊起来正要糟糕的时候，蝙蝠侠出现摆平了双面人。随后，蝙蝠侠又一门心思地去见了许多老熟人。在前作中重伤的小丑被他的御用秘书Harley Quinn治好，准备再度掀起破坏活动。与此同时，疯博士也被送进了监狱，不甘寂寞的他让这座恶人集中营中关押的犯人陷入了极端的狂暴之中。而我们的女主角猫女则趁着混乱在阿甘市做了一点"珠宝生意"，顺便也搞到了一点高科技产品，像是蝙蝠侠收到的新工具和新升级……



高评分游戏的再次加强

《蝙蝠侠：阿甘之城》将会是一个“大作”。据它的设计师透露，游戏地图将会相当于前作《阿甘疯人院》5倍左右。游戏的全部流程需要40小时，其中25小时为主线流程，15小时为支线任务。游戏中大概包括400个谜题挑战，让玩家有更加多样化的游戏玩法。

《阿甘之城》和他的前作一样，是一个开放的世界。游戏可以说是动作游戏，但它也混合了大量的潜行和策略元素。1代中所有的小装置在2代全都被保留了下来（虽然玩家只能使用基础的蝙蝠爪，而不是高级版的蝙蝠爪）。它们中的大部分将会被更进一步地强化或者拥有更多的能力。例如，密码分析仪现在还可以跟踪信号，追查目标位置；蝙蝠镖内置了远程控制系统，可以遥控它的激发和停止。


遥控蝙蝠飞镖，真正的暗器

弹线器现在有一种新功能，可以让蝙蝠侠在相反的水平方向再上发射另一条拉链线。这种变化使得它能帮助蝙蝠侠在空中做出更多有趣的动作。熟练的玩家可以在空中滑翔时操作抓勾枪，让蝙蝠侠自由地飞行而不触地。

另外还有一种新增的小工具：烟雾颗粒。在蝙蝠侠捕猎的时候，它可以迷惑住敌人。

设计者发现有些玩家在《阿甘疯人院》中几乎始终就是在用侦查模式，所以他们改进了新一代的侦探模式。它被称为“增强现实”模式。在该种模式下，虽然敌人和证据可以被更清楚地看到，但游戏的导航部分被淡化了。游戏采用了更多的解谜元素，让玩家有机会更好地体验蝙蝠侠的“侦探模式”。在任务流程中，玩家可以发现环境中的各种小线索，用以推导出更多的信息，例如，根据敌人骨骼上的特征，追踪出某位狙击手的原始位置。在第一代游戏中的刑事数据库也将保留，数据库中保存了整个城市的主要反派角色的信息和法医拼图，就等着玩家一一解锁。




从天而降打击罪犯，他不是超人，他是蝙蝠侠

媲美格斗游戏的战斗体验

主要的时间里，玩家都在控制蝙蝠侠，走遍阿甘之城来完成任务目标。玩家可以静悄悄地移动，无声地放倒守卫；也可以使用合适的小工具，降临到关键位置，突击敌人。

而另一些时候，蝙蝠侠可能不得不和敌人正面格斗。改进后的“自由搭配作战系统”同时允许多个连击计数。玩家可以在战斗时灵活地释放连招：反投掷物能力，跳跃攻击，强大的范围打晕技能，升级的蝙蝠镖和蝙蝠爪攻击。另外，这次蝙蝠侠将能在连击循环中加入爆炸凝胶枪和绳线发射器。这些战斗在蝙蝠侠需要对付双面人和小丑这样的重要角色时尤为重要。

猫女也是一个可玩的角色。游戏中的特定地方会转入介绍她的以掠夺为中心的故事线。猫女的打斗更倾向于特技杂耍，需要运用到大量的爪子和鞭子。她有着她自己的“侦探模式”或者说“窃贼模式”。可以通过这个模式来定位需要偷窃的物品。


倒地追击这种格斗游戏的概念在蝙蝠侠游戏中植入得很完美

专为骨灰玩家准备的硬核内容

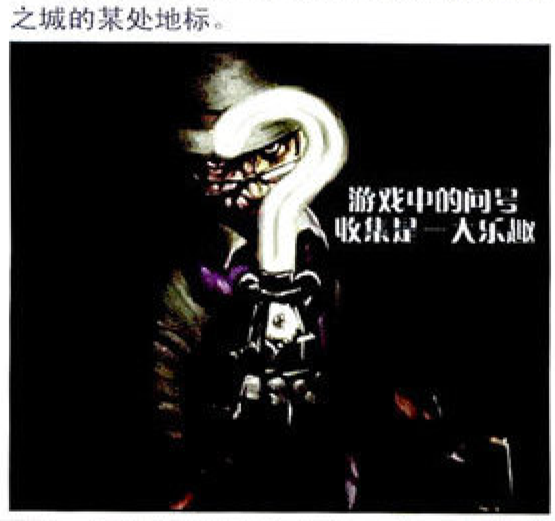
由谜题人提供的隐藏战利品将再次出现在阿甘之城的各个地方。但是这次玩家需要更多的技巧来获得它们。利用几乎所有的蝙蝠侠的工具来解除隐藏战利品周围的陷阱和障碍。当一定数量的战利品被找到之后，蝙蝠侠必须去拯救一个被抓获的人质，而小丑已经在他的途中设下了致死的陷阱。

即使玩家完成了战役，并且收集齐了各种战利品，游戏还有无尽的挑战模式等着玩家。相比较1代的挑战模式，2代的敌人更加高级，更加巨大。玩家可以选择蝙蝠侠，猫女或者罗宾作为自己的角色。挑战任务分为战斗、潜行和竞速版块。

战斗：在敌人不断进攻下尽可能地生存下来。积累连击点数刷新自己的分数。

潜行：在不被发现的情况下，清理一屋子的敌人。

竞速：在尽可能短的时间内到达阿甘之城的某处地标。


游戏中的问号收集是一大乐趣



那些丑八怪的前世今生

《倚天屠龙记》第十章里写张翠山当众自刎，张无忌问他的妈妈“是谁逼死爹爹的？”段素素回答：“这里许许多多人，一齐上山来逼死了你爹爹。”无忌一对小眼从左至右缓缓的横扫一遍——他要记住这些人的脸，把他们的样子刻在心里，长大了好为父母报仇。

我们假设一下，如果张无忌长大之后，发现自己患上了脸盲症，对不上名字和长相，见到自己的仇人一个都认不出来了，那该是何其悲剧的一件事情啊。

A 期待度		
发售日期	2012年	RTS+RPG
游戏公司	VaLve	
游戏特点	新DOTA	

推荐人群：所有人，有兄弟的更好

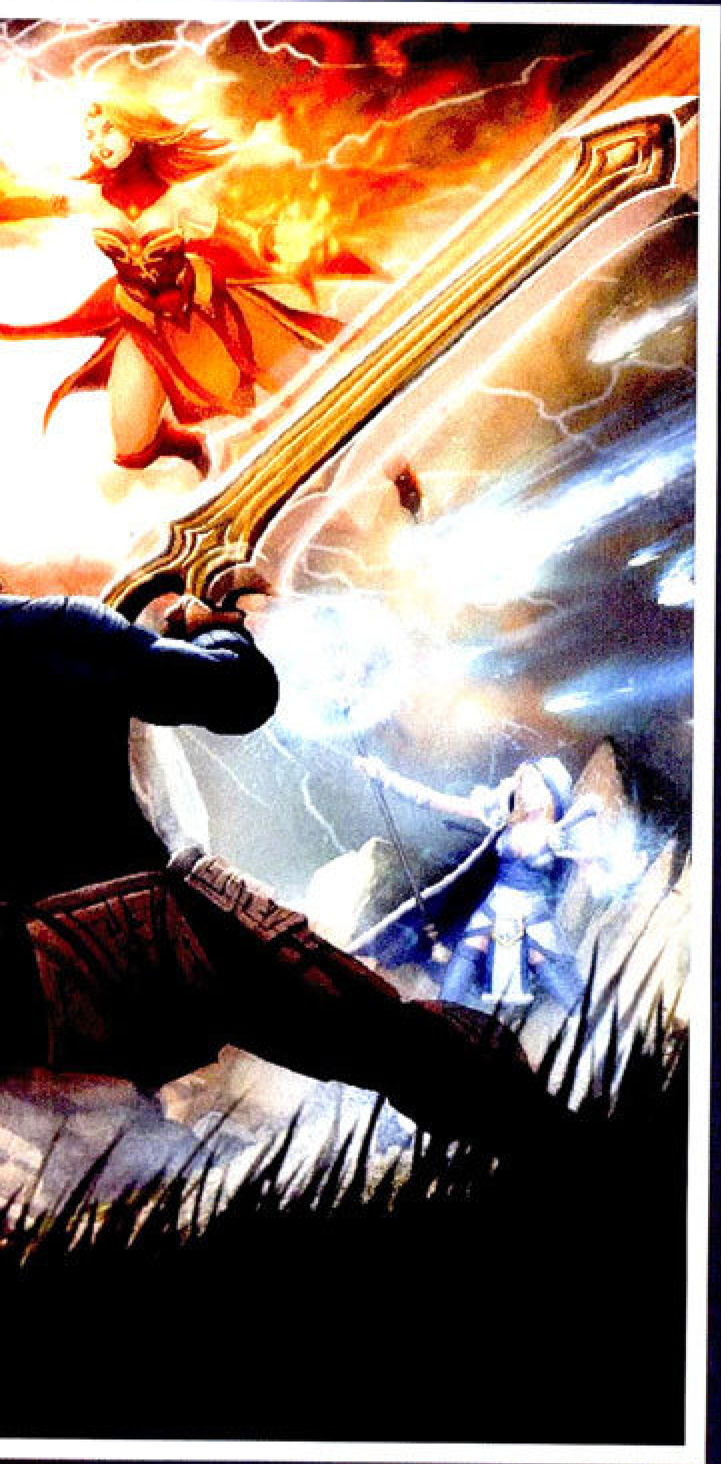
脸盲症患者的福音

言归正传，从DOTA2发布的信息来看，它的画面相对于一代有了很大改变。最明显的就是所有的英雄都已经重做。为了帮助大家在DOTA2上市后的第一时间找到自己的“仇人”和“亲人”，小编特意制作这期攻略，请认脸障碍的玩家提前预习。如果时常把这份攻略拿出来揣摩背诵，或者干脆贴墙上，那么等到DOTA2正式上市的时候，您差不多就应付自如了。










单看脸还以为是一个猛男

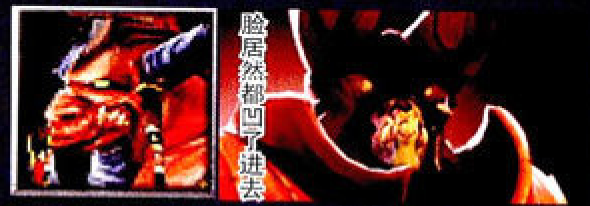

绿到骨子里去了


昆虫口器大特写


再出一个黄色的，组成交通灯


谜团还是没长嘴


尽显虫族本色


脸居然都凹了进去


獠牙掉下来之后，就把它插进了自己的鼻子


因为海洋中的核辐射发生了变异


照片毫无PS痕迹

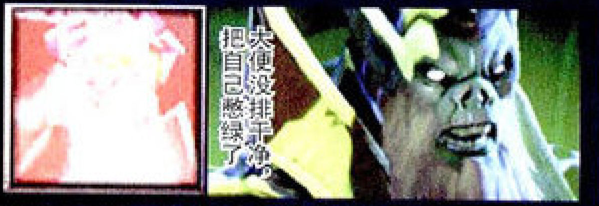

经常相位转移，头都大了


剃掉胡子就有返老还童的效果


淡妆要比艳妆更适合你


这位墨西哥，你把那只熊猫怎么了


本来脸是幽灵系带现在连系带都不如了


大便没排干净，把自己憋绿了


只是换了另一边的脸


你的鼻子怎么也没了


现在可以把头当锤子甩出去


隆鼻手术成功的例子


瞄太久，眼睛不好使了


刷太多，眼睛不好使了


退毛膏效果不错


隆鼻手术失败的例子


瞎子你的头巾被人OO走了吗


闺女，笑不露齿很重要


没给你缝上眼睛是为了让你盲钩


冰美人儿


海中辐射变异的又一力证，唯一不变的是宽大的下巴



拿上钱快撤！

PAYDAY THE HEIST

发薪日：抢劫

你是不是做过这样一个梦？精心制定一个抢银行的计划，然后一步步地实现它？游戏《发薪日》就可以给你一个这样的机会。在这个犯罪游戏中，你需要大量的勇气和猛烈的火力，当然你还需要操作如神的队友和你默契配合。

B 期待度		
发售日期	2011年10月	合作射击类
游戏公司	Overkill	
游戏特点	扮演反派 犯罪生涯	

推荐人群：喜欢黑色犯罪故事的人



游戏中总有似曾相识的镜头

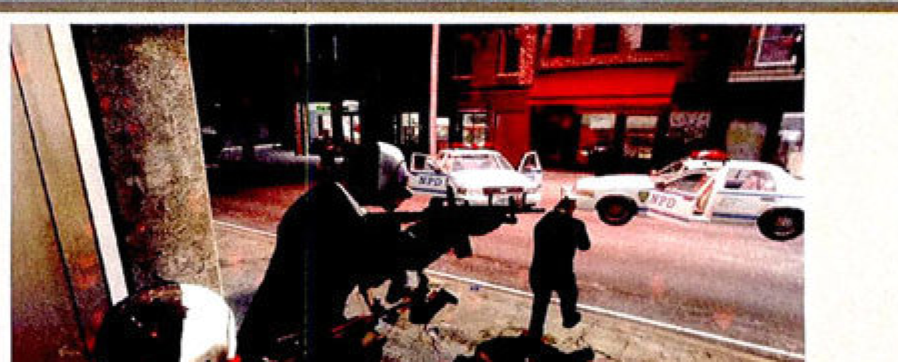
大量借鉴劫匪电影

4个男人闲步走进银行。一旦时机成熟，他们就戴上面具，翻出暗藏在西装下的武器，动手射击。警铃响起，平民开始尖叫，抢劫开始了。

喜欢犯罪题材影片的电影爱好者将会高兴地发现，《发薪日：抢劫》中有相当多的银幕原型。游戏中你可以看到《盗火线》、《黑骑士》、《城中大盗》甚至《黑客帝国》的影子。特别是影片《盗火线》。游戏中有一段情节类似于《盗火线》中的高潮“市中心大逃亡”。玩家扮演的劫匪已经把事情搞砸，大批条子已经到达现场。剩下唯一能做的就是把塞满火药的铁棍子掏出来，杀出一条血路出去。



持枪抢劫是电影热门题材



兄弟们撤


战斗时升级，会像跳成就一样在屏幕上方显示


重装警察就像怪物一样难对付


在较近的距离上还有透视视图帮助玩家免遭埋伏

扮演亡命之徒

实施一桩抢劫案有各种途径。某些和平主义者会选择一条安静的路线：能不开枪就不开枪，射杀尽量少的人，躲开安全摄像头。不过这款游戏的玩家大多数会选择另一条比较热闹的途径：杀出一条血路出来。

游戏拥有动态变化式的结构，节奏紧张，结局不可预知。上一刻你还盼着直升机来接应你，下一刻就有重装警察从楼立面强攻上来。游戏的关卡包括：抢银行，劫囚犯，闹市逃生，冲进毒贩子的城堡，端掉企业的摩天大楼，劫持装甲运钞车等等。每一个关卡都有若干小任务点，根据玩家做出的决策不同，可以用不同的流程完成关卡。玩家可以尝试重玩它们以便获得更高的评分（抢到更多的钞票）。


最直观的战斗画面就好像是在打一场CS

在《发薪日》中，包括了品种繁多的各色武器可供使用。游戏中获得的各种武器和装备是可以升级的。在任务开始之前，玩家可以选择针对性的装备。在任务进行当中，也会有即时升级的情况，玩家可以预先定制好自己的发展路线（擅长某种武器，或者更快的装弹速度，或者更加坚韧。）所以即时升级不会干扰到你正在进行的战斗。

都市版求生之路

基本上，《发薪日》就是把《求生之路》那套模式拿来，去掉其中的僵尸和安全屋，加进去一点警察、人质和银行金库。



游戏中的AI警察就像饥饿的僵尸一样。他们的冲锋气势恢弘，像是波浪一样永远不会停止，在你打退一波进攻之后，想要短暂休息之前，警察又会开始新的进攻。游戏会提示下一波警察推进的方向，他们可能会从任何一个地方冒出来，所以你可能经常会发现自己腹背受敌，遭到围攻。警察的品种也分成几类：没什么装备的保安，普通的警察，SWAT特警，还有行动缓慢但是装甲厚到爆可以挡住你们全部火力的重装特警。如果你挂了，你的队友可以绑架一个人质交换你，让你重新回到任务中。

游戏中的出现的其他NPC不仅仅是背景，除了可以被绑架作为人质交换回队友，他们还起到火力控制的作用。如果你不小心误射了平民，就会马上导致警方的狂暴。他们会派出大量特警来围剿你。那场面就像《求生之路》中大群暴走的特殊僵尸一样。

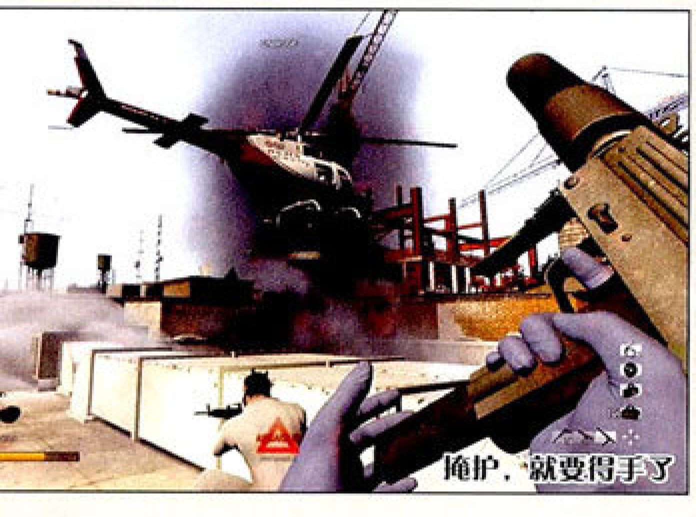
大家一起抢银行

尽管游戏支持单人模式（人工智能会填补你队伍中的另外三个位置），但是这款游戏的精髓还是在于多个玩家共同合作。因为每个玩家每次只能选择一种辅助配件，如何分配抢劫任务就是一个难题。一般情况下，队伍中最好有人携带医疗箱，有人携带弹药包，还要有人准备捆绑人质的线材。根据任务需要，队伍可能还要配一个神枪手，或者一个掩护主力的支援者。你的选择将会决定你对武器的适应能力和游戏任务中的角色位置。

游戏中最有意思的部分就是和你的朋友讨论各自分配的战略，协力完成任务。但同时你又要和自己的队友竞争，比赛谁获得最多的战利品。这种互相利用又互相攀比的冲突正是游戏设计师精心安排的乐趣。

另外，游戏支持“降生”功能。当您进行一条任务流程时，你的朋友可以中途插入，“降生”在原本由电脑控制的队友身上，和你一起继续游戏。这种设定方便了天各一方，又不能同时上线的伙伴们。


所谓战略战术，就是让兄弟们先上，等他们挂了自己再上

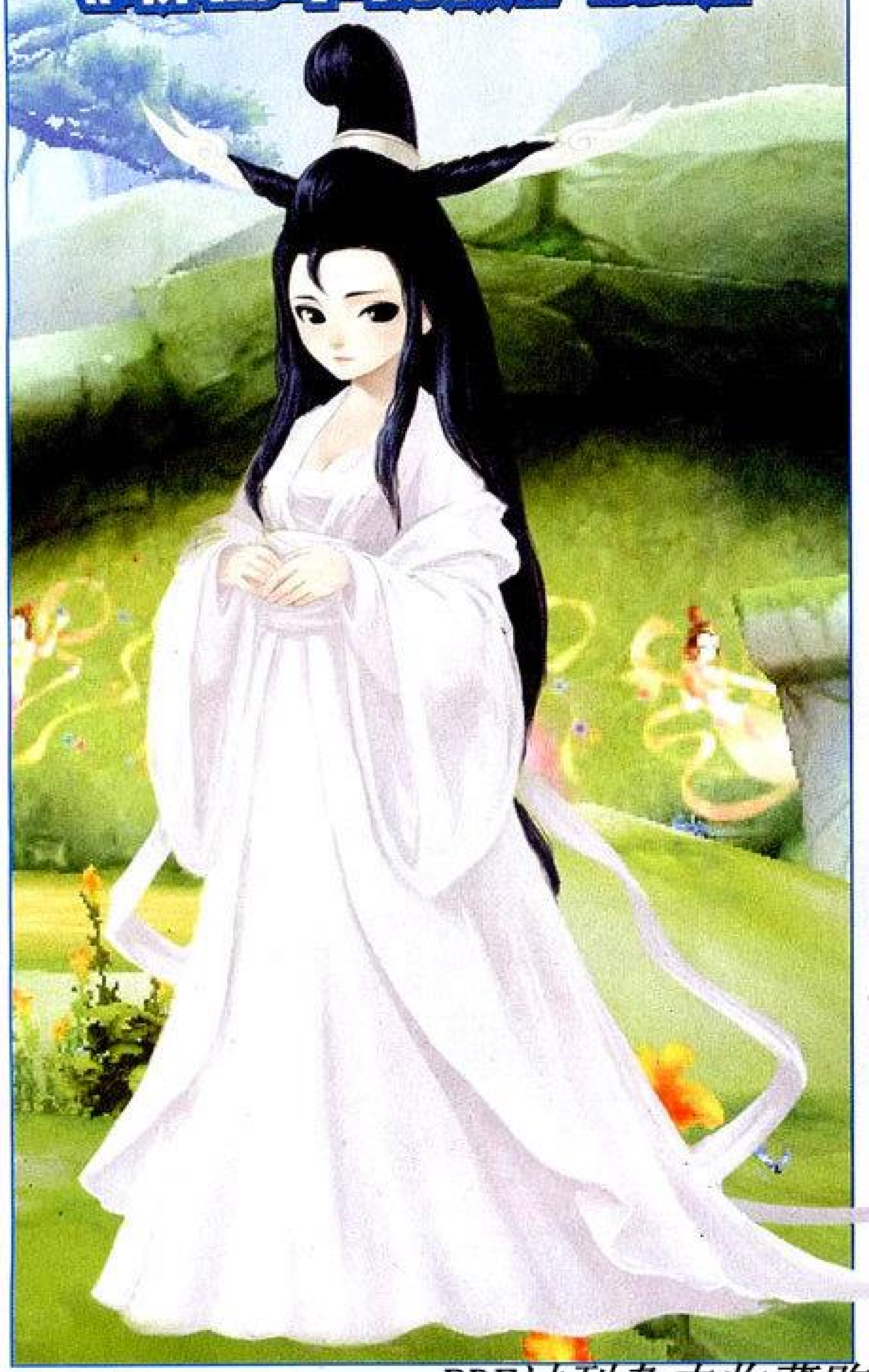

掩护，就要得手了


抢钞票是一件非常、非常困难的事情

聊斋 第一章·倩女幽魂

亲身体验 光怪陆离

《聊斋单机版》前瞻



A 期待度		
发售日期	2011年第四季度	角色扮演
游戏公司	798GAME	
游戏特点	体感单机	

推荐人群：愿意动手动脚的朋友

《聊斋单机版》取材于古典文学名著《聊斋志异》。虽然说这款游戏看上去只使用了最简单的游戏名称，然而其内在却绝不简单，特别是在国内游戏产业里网络游戏大行其道的今日，能够推出单机游戏作品，除了可以用勇气来形容外，具有足够的底气也是必须的！


网游版的聊斋有一批核心的玩家

源自网络 升华于体感

尽管说一些家用游戏主机平台和智能手机的玩家对于体感操控并不陌生，但是相对于大部分电脑游戏玩家来说，体感游戏仍然是一个新奇的事物。而《聊斋单机版》最大的倚仗，正是其完全支持体感操作的特点。这种通过身体的动作，来直接控制游戏中角色的游戏模式，不仅仅会让玩家接触到体感游戏的特点，更为重要的就是获得区别于以往的游戏感受。

有一种观点认为“大部分游戏其实都有或多或少的角色扮演成分”。玩家在游戏过程中，往往会将自己替换成游戏中的角色。这种融入感有助于玩家更好地进行游戏，而评价一款游戏产品优劣的重要因素，也正是取决于融入感是否深入。很明显的一点就是，通过自己“身体”的操控来进行游戏，无疑会让玩家更有身临其境的感觉，这样的改变绝对有助于玩家从游戏中获得更加真实、更加多样化的乐趣！



从另一个层面来看，《聊斋单机版》在操作上就极大地弱化了玩家的上手难度，即便是那些没有办法熟练操作鼠标和键盘的玩家（例如低龄和老年玩家），同样可以通过身体活动来进行游戏控制。通过最简单的方式来进行游戏，而且还能够在游戏的同时来达到一定的锻炼目的，这样的选择不得不说是极具诱惑力的一件事情。

通过体感这种新颖的操作模式，为新的游戏赋予了全新的生命——体感操作的引入，从理念上将游戏的本质彻底升华！



角色扮演的代入感强，每个大叔都能化身小萝莉

PDF过刊杂志收藏购买微信： bfwz888888





讨喜的 Q版中国风





在《聊斋单机版》中，体感操控的因素就好比游戏的灵魂，而与之对应的精髓所在，则是游戏过程本身中所呈现出来的特质。毕竟体感操作为游戏提供了一个质变的途径，但如果游戏本身的品质不足以提供质变的基础，那么也就是一种空谈——当然这样的局面并不会发生，因为《聊斋单机版》本身的水准，完全可以从各个方面符合这种需求。

采用“虚幻3”引擎开发的《聊斋单机版》，在游戏画面上的表现力绝对可以用出众来形容。特别是在融合了Q版的画面风格，以及中国的古典文化元素后，为玩家呈现了一种极为赏心悦目的视觉效果。

无论是玩家控制的游戏角色，还是各种战斗中面对的怪物、敌人，还是参与到整个游戏过程中的NPC，可爱的人物造型绝对可以满足不同审美需求玩家的需求。而在场景方面，尽管经过了Q版风格的柔化处理，但是在表现力方面也并没有任何的折扣——无论是辉煌大气还是精致美观的建筑风格，也都得到了淋漓尽致的展现。《聊斋志异》本身就呈现出一个个光怪陆离的精彩故事，而在《聊斋单机版》中，通过Q版风格的处理，使得全年龄段的玩家都可以畅快地进行游戏，避免任何不良的影响。



←如果体感设备的手柄造得像游戏里的武器就好了，那挥起来给力啊

决定成败的 游戏细节

《聊斋单机版》中最重要的动作成分，在体感操控的影响下更具有真实感。而在实际的战斗中，游戏也设定了各种组合攻击的形式，玩家可以通过横扫、直劈等动作来形成连续技，进而在有效的时间内对敌方造成更多的伤害输出。毫无疑问这是一个对玩家游戏水平检验的环节！除此之外，通过疾跑来快速地移动、利用冲撞来增加攻击手段等方式，也都从各个层面体现了体感游戏操作的魅力和优势所在！

如果说体感操作为《聊斋单机版》的游戏主体提供了技术含量，那么其他的游戏系统则为玩家的游戏过程提供了种种的惊喜，避免出现单调的游戏方式。像是玩家可以在游戏中选择祭祖，而在祭祖时不同的顺序会导致不同的结果，除了最为常见的奖励外，还有一些“不是惩罚的惩罚”，比如遭遇实力非常强大的萌怪！当然最终通过你的努力战胜萌怪后，所能获得的高额经验值奖励绝对会让你大呼过瘾！





而和游戏进程息息相关的各种NPC，在《聊斋单机版》中也并不是以死板的形象出现。除了能够为玩家提供各种关键的情报和任务发布外，他们也会根据自己的习惯进行移动——这在一定程度上就好像是和玩家在捉迷藏一样。当然如果你能够顺利的掌握各个NPC的情报，就能够对他们的行踪了如指掌，这样也不会出现因为找不到相应的NPC，而让剧情卡在某处的尴尬情况了……

随机出现在各个游戏场景中的经验宝箱，同样也是玩家需要特别关注的存在。因为你只需要找到它们，并且将这些宝箱打破，就可以直接获得大量的经验值。这样的设定对于高端玩家是一种惊喜，同时也可以满足探索欲和高完成度的需求，对于菜鸟玩家而言也是一种很好的辅助——毕竟借此升级也会让接下来的战斗轻松不少！





从零开始的故事
——零之轨迹

《空之轨迹》正式完结之后的续作，或许对于许多玩过前作的人都是无需介绍的游戏，之前主角们的冒险故事以及揭开的黑幕还没有完结自然早就翘首以待的不耐烦了。而本次能够出现有质量的PC移植版确实是称得上极大的惊喜，下面就让我们来看看本作的特点。

话说官方曾经说过“本作零之轨迹的取名是抱着就算是新玩家也能游玩，从零开始超越空之轨迹的意思来取的。”老实说个人认为这是一句官方半真半假，用以一直混淆试听的误导语言。

综合评分	画面	音乐	系统	剧情	代理
8.5	7	9	8	9	8

推荐人群：轨迹系列的玩家以及日系RPG的爱好者



综合评价

《空之轨迹》的玩家翘首以待的系列续作，虽然经历了相当的波折不过总算在PC上登场了。原作的质量自不用说，而且代理也在现有条件性做到了负责的移植，万分期待。

大地图系统

ARPG要素

其实日式RPG系列有一点一直让人比较褒贬不一的就是“踩地雷”的遇敌方式，这个方式的各种争论由来已久。在之前的《空之轨迹》做过了一些尝试和改进，让踩地雷表现的不再那么随机。而本次零轨则更进一步强化，大部分情况下玩家可在大地图上进行一些类似ARPG的操作直接躲过不想进行的战斗，或者让接下来要进行的战斗对自己更为有利。而新增加的在大地图上攻击怪物背后可以击晕，从而以偷袭方式进行战斗的改变大大缩短了练级的枯燥与乏味，不过也将轨迹系列一直不怎么高的游戏难度又进一步的降低。而等级提升之后以ARPG的方式直接击杀低等级的魔兽，也减少了垃圾游戏时间。

大地图上从背后偷袭攻击可以击晕魔兽，如果等级高可以直接击杀



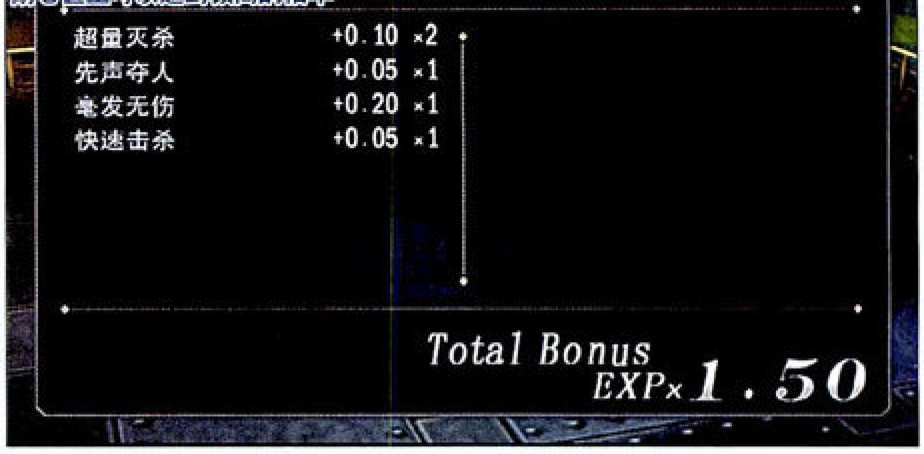
击晕魔兽后进入战斗后让你获得极大的好处，以便于快速结束战斗



经验

另一个添加的要素要素就是战斗经验倍率，你可以通过完成一些既定的指标来让获得的经验值有一个小幅的战后经验值增长系统，这包括：多次使用道具、打断对方技能与魔法、快速击杀、连续行动、援护攻击等等来慢慢提升获得的经验倍率，让练级要素变得更加有趣与多遍。同时将之前一直导致玩家无需练级的奖励性质魔兽“天使羊波波”极大的削弱，让玩家真真正正的去找路上的魔兽来练级。不过即使如此还是有狂热的玩家贡献出了在第一章不使用bug，一战直接升级到最高的50级，不知道Falcom在看到这样的情况后会有什么想法……

本次的经验加成方法相当多，稍稍注意一下就可以达到3～4倍的经验倍率，只要有耐心甚至可以达到极高的倍率



人物互动

这个可以说是轨迹系列最杰作，在轨迹系列中每一个人物都有着自己的故事与事情，还有随着故事进程的互动。每一件事情发生后都会发表自己独特的见解或者移动位置与其他人产生互动。这些难以

一些非主线的谈话虽然不影响剧情，不过可是会有很多剧情的细节透人的哦





特别章带着小萝莉琪雅到处走有很多有趣的发言



之前的主角们也会强力登场哦，并且填了前作的一个大坑

估算的文本语言或许大部分都不一定会被玩家发觉，但是轨迹系列一直坚持着这项劳作。从而让玩家在任何时刻与NPC对话都会看到其新的想法，这或许都成为了他们的坚持。而且实际上游戏中那几位特定人物之间的组合所发生的属于自己相当有趣的故事和生活。有时去留意一下身边人物的语言或许可以让你体验到只观察主线所不同意义的游戏魅力，相信有不少人会关心阿尔摩利卡村的那位胆小少女最后有没有加入钓公师团、天然护士艾伦今天究竟又犯了什么冒失、交换屋的暴力萝莉又有什么吐槽了都非常让人觉得有趣……

有一句话形容的十分好：“轨迹系列的NPC都是活得。”这是最完美的概括。



不知道各位还记得当年洛连特的安顿吗……

好感度系统

本作的主角队伍增加到了4名，男主角虽只有一名不过并没有固定的官配，所以就导致了两个情况：1. 你可以培养与一名队员的好感度来获得独特的剧情；2. 让男主角的节操彻底找不到了。当可能有些半真半假不过本作的确实对于男主角的节操问题采取了让其他男性角色们“羡慕妒忌恨”的手段……

至于说到的好感度系统，游戏中虽然有着很多影响好感度的因素。不过，特别是对于那些喜欢全部支线任务完成，以及有收集癖好的玩家来说，并不是太复杂。因为做完以上这些的话，好感度影响最大的便是你在几次剧情中选择的随行人员，所以基本不用担心跑错了线，专心选择同一人物就好。



其实如果全任务、全收集的话，主要的分支就在这些选项里



使用合体技达到一定次数也可以增加好感度，好感度超过65并且最高的角色在最终章还会加强合体技的能力

剧情

本作的剧情承袭《空之轨迹》的世界观，以不同视角讲述的一部续作。不过其实就算没有玩过前作，初次接触本游戏的玩家也不会有太大的障碍，虽然少了一些对于前作NPC的感情，不过或许可以更能贴合以及体会主角们的心境。游戏中支援科的各位所遇到的挫折和阻碍，以及整个游戏城市的变化更加切合现实中我们的心境，也十分能理解他们切实成长的光辉。这就是《英雄传说》系列一直以普通少年少女们的故事所教会我们一直忘却的重要东西，虽然老套但每次都能触及人们的心。

当然玩过《空之轨迹》的玩家一定会到之前作品三部曲所留下的黑幕，或者说是“坑”有多大绝对记忆有新。本作虽然小小的填了一下，不过实际上继续挖的“坑”已经突破天际了。让人对于其续作“碧之轨迹”可谓是在意的不得了，让玩家不由抱头，然后戏称此次的系列其实是“坑之轨迹”来着的。当然这样大规模黑幕剧情的揭露也是因为Falcom一直重视整个世界的剧本剧情以及延续性的世界观有关，但是想要玩续作想玩的不得了的痛苦，还是让人觉得Falcom罪孽不浅啊。当然这也是因为本游戏魅力的体现，期待能有完美完结的一天，当然也期待更多的人一起跳入这个名为“有生之年”的坑中。



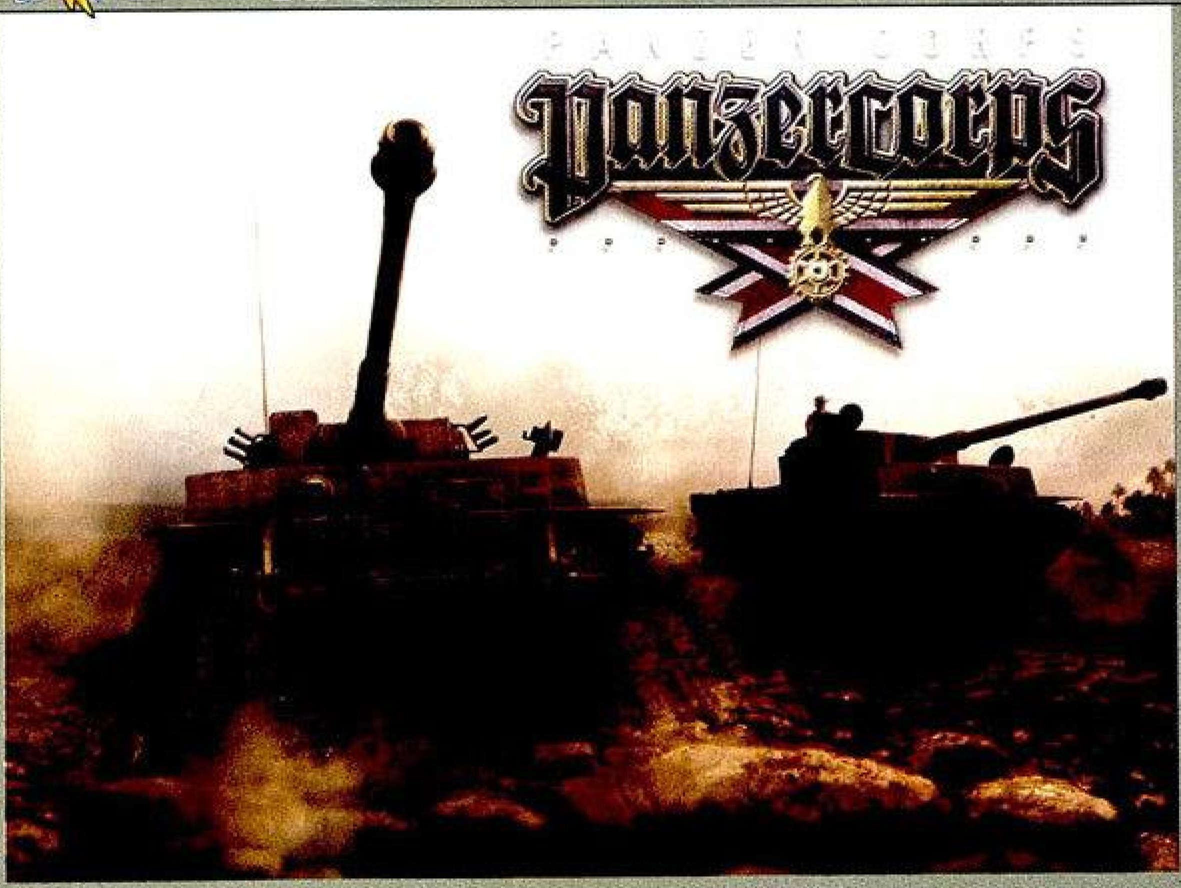
老实说在终章的时候不得不觉得支援科4人一路走来的不易，他们的成长甚至让我觉得超过了当初空轨FC的阶段，Falcom又一次用了自己一如既往的方式感动了我们

从零开始

这个应该是在最一开始说的，不过其实我在一开始的地方也已经说过结论了。这一次的作品以移植作来说确实是相当不错的，基本上只有掉帧和切换地图时间过长的问题，不过都可以通过调低分辨率来缓解。其实说实话，本次零之轨迹会在PC上登场的机会，我原本都已经不报任何希望了，我很喜欢Falcom的游戏，但是Falcom也从来都不是一个有多大资本的厂商。成为固守PC界最后一块城池的它，在《空之轨迹》时代并不好过，而在中国的销售量显然并没有太大助益，老实说还真的是令人惭愧。所以在进入PSP界之后，任何作品PC化的消息都找不到了。所以这一次可以在PC上登场甚至可以用“奇迹”来形容。


这图十分清晰的说明了本作主角的节操含量

当然我也再次重申一下，毕竟这个是“移植版”的标准，与过去PC版的《空之轨迹》肯定会有差距。毕竟要完全符合PC版的要求，那就是叫做PC重制版而不是移植了。不过本作移植效果的表现还有整个游戏的汉化，确实可以用有良心来形容，可以感觉到其用心，特别是对于游戏极其重要的汉化部分，整体游戏体验下来没有需要批评的地方。其实就像我在提起剧情时说到的，本作的故事远远没有完结，后面还有更大的剧情等待着我们。之后的游戏是不是会有PC化，是不是会有中文版，都是玩过《零之轨迹》的玩家最为关心的。在过去我们可能没有连选择的权利都有没，但是现在确实有有着一个能够估计质量以及后续移植希望的代理。老实说当初国内这么多人都说自己喜欢Falcom的游戏，却都没有能够在正版上让Falcom有着自己留在PC界的理由，这个实在是让人觉得很悲哀的事情。支持但是不会花钱已经在我们的某些想法中根植，或许现在是我们真正审视这一切的时候了，从零开始。



战争的艺术——装甲军团

Panzer Corps

本作可以说单纯的从游戏界老说都是比较少见的类型，而PC上更是凤毛麟角。本作的可以说还是一个电脑版的战争桌游，战棋型的战斗方式是分的罕见，而游戏中有着相当多的元素和一些战争突发的随机因素让战斗变得极其壮烈。同时制作公司也考虑到了现今复杂的游戏要素让玩家望而却步，所以游戏系统上还是制作的比较人性化的，不会因为过于复杂而不知道如何进行战斗，所以如果对于战争历史有兴趣的话不妨尝试一下。

综合评分 8

画面	音乐	系统	策略度	历模拟
7	7	9	9	8

推荐人群 喜欢二战以及棋类战争游戏的人



综合评价

非常适合战棋类游戏的爱好者，独具一格的特点可能只有少部分玩家会接受，不过一旦接受后会十分沉迷。

经典的历史战旗

基于二战的回合制策略游戏由英国的游戏公司Slitherine Ltd制作。玩家扮演二战中的德意志国防军，辗转欧洲各个战场，从入侵波兰到巴巴罗莎，再到柏林防御战总共26大战役发生在21副地图上。游戏中天气地形对战争也有一定的影响，胜利也分险胜和完胜，玩家要合理的利用枪支弹药，武器能升级，升级的武器杀伤力更强。每场战役胜利后的经验能带入下一关。用游戏制作者的话说，这款游戏是SSI 公司的《装甲元帅》的精神继承者。



多样化的部队以及之后的升级是分的丰富

游戏的一些具体特点如下：400种游戏单位由19大类武器类别和21种升级部件组成，17种地形和所有天气类别对战争进程影响巨大；26大战役根据玩家的不同表现将呈现树状进程，微弱胜利和重大胜利对战局是有影响的；包含二战中主要的欧洲国家加上美国，共超过14个，每个国家的作战单位有区别；作战部队有详细的数据描述，弹药，燃料，经验，士气，机动力，视野等等，可以升级武器，可以补给，部队经验值可带入下一关，每个部队有作战经历描述。



各类部队的合理搭配才可以让你在战场上获得优势

挑战历史战役

本作包含了从1939年直至1945年的大量精彩战役，喜欢这一段二战历史的玩家可谓是相当有福，你可以从诸多模拟战役中重现那时的历史，甚至是改写那时的结果。当然要做到这一且并不容易，特别是史诗级难度的战役，虽然内容最为丰富但是需要你相当了解游戏之后才有可能挑战成功。而从一开始就培养自己的精锐部队也是战胜的关键，总之尽情的在这里享受二战的历史吧。

从1939年直至1945年的诸多二战经典战役尽汇集于此

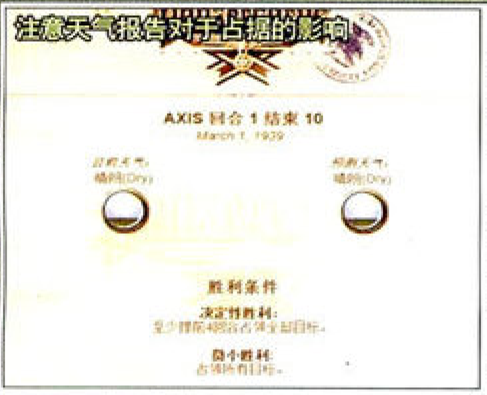


PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

而游戏中你也要一步步的掌握各种部队的特性，才可以让他们协同作战，并且以最少的牺牲带来最大的胜利，当然一些概率性事件也可能让你措手不及，总之战争就是这样，一切都可以在本作中重现。如果没有接触过本系列的话，强烈建议先进行教学模式的流程，这样会让你受到极大的启发。



游戏一开始的教学模式可以让你受益良多



注意天气报告对于占据的影响

虽然系统已经做了不少的简化，但是相关的要素还是有着不少，老实说这需要慢慢的深入游戏然后逐渐学习和了解的，相信许多玩家都不敢自称如何如何的了解。不过这里为了你不至于上手时措手不及，所以将一些初步的新的告诉大家，让你可以在战斗之初就可以对战斗了然于胸：

1. 军队受损后需要花费荣誉来补给，但是战场补给很贵，尽量少在战场补给。战斗完成后，布署阶段会便宜不少。

2. 步兵防空很高，在游戏初期飞机坦克的组合，远没有步兵火炮的组合好用。中后期转坦克飞机。

3. 进攻前先用火炮压制敌人，如果对敌人造成了压制效果，那么你的进攻部队损失可以小很多。多个军队先包围敌人再进攻，有优先主动优势。

4. 敌人火炮会攻击地面防御最低的单位，可以用1个低防单位吸引敌人，保护自己火炮，来取得战场主动。

5. 关卡结束有可能奖励军队，奖励随机的，可以读盘改变，上限是3个，奖励的军队不占用部署名额。

6. 第一关以后，初期给的军队结束战斗后要回收国库，不用去锻炼。仔细看地图，军队数量不带金边的军队都要回收。

7. 敌人火炮对相邻己方单位有个援护射击，攻击之前尽量先搞掉火炮或者压制。

8. 占领地图的港口机场城市都有资源，每个回合系统自动奖励50点金钱。

9. 尽量造成围攻敌人，先移动几个单位围攻，再逐一进攻。提高围攻值，降低敌人先开火率。

10. 敌军单位六个方面全有其他单位时（含敌方自己的单位），只要被击退就会投降。

11. 工兵攻城不受敌方防御工事影响。嫌操作麻烦，如果有大量火炮压制（6个左右），也可省工兵。

12. 攻击处于城市、森林、山丘的步兵，攻击方用的近战防御，防守步兵有很多加成。

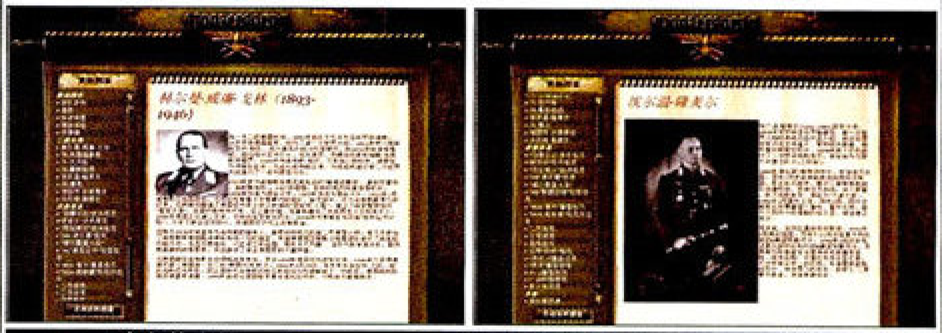

每个部队都有详细的参数，这需要你数量的了解

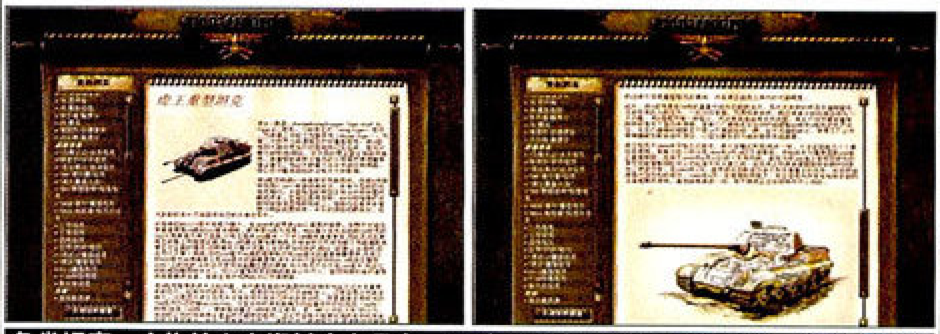

给予部队交通工具后可以加快战场上的行动范围


尽可能的围住部队之后再进行攻击，可以获得不少优势

战争博物馆

本作除了重演那些著名的历史战争之外，还有一个十分丰富的资料馆，里面不仅有着游戏的基础数据更是将历史上相关的原本的兵器以及相关人物的历史资料都做了详细的介绍。那些兵器除了先进的文字资料以外甚至连整体的剖面图都有，对于喜爱军事的玩家来说是一座相当不错的资料馆。另一方面战史中耳熟能详的历史人物自然也不会少，你可以细细察看自己喜欢的历史人物的资料。


诸多著名的二战历史人物，除了有他们的简介也有着相应的照片


各类坦克、火炮的文字资料应有尽有，同时还可以看到他们的剖面图，相信军事迷一定会喜欢



阿汤有话说



航海系列游戏一直是大叔我最喜欢的几大类型之一，从最初的《大航海时代》到《大航海家》再到《海商王》等等，游戏充分抒发了我们80后年轻一代人那种向往自由，热爱远行的冒险精神。但是，随着游戏愈发简化，这一拥有复杂策略系统的游戏类型也逐渐淡出了玩家的视线，可以说大航海已经成为了我为之怀念的游戏回忆……不过正当我对航海游戏的没落唏嘘不已之时，一款全新的小制作游戏《黑湾海盗》进入了我的视线，它以其经典的历史情节、怀旧的操作界面和熟悉的角色场景立即让我陷入其中，仿佛又回到了当年没日没夜的大航海生涯。那究竟这款游戏有哪些吸引人之处呢？接下来的极速体验+强打攻略中，阿汤叔会告诉你一切。

再度重温经典的大航海时代

综合评分	画面	音效	操作	系统	耐玩性
8.2	8	7.5	8.5	7	9

推荐人群：喜欢航海冒险和海盗历史的玩家，《大航海时代》系列粉丝必玩



综合评价

拥有非常好的游戏体验，但在海战和舰船等要素上还略显简单，游戏结局也有点虎头蛇尾。

《黑湾海盗》由著名的经典小制作游戏公司Paradox监制发行，游戏用任务系统简化了以往航海游戏中复杂的商业系统，集海战，陆战和经营养成与一体，还乱入不少现代元素，让玩家既能重温当年航海经典系列，又可以体验到全新的游戏方式。游戏的宣传初期似乎过于短暂。8月上市7月中旬才初步的宣传，这说明本作是以一个小产品游戏的身份面向市场的。但在这个《植物大战僵尸》和《愤怒的小鸟》都相继走红的年代。或许小游戏有着更大的发展空间，更容易被玩家所接受，而游戏的品质和玩家的疯狂推崇也证明了这一点。



背景剧情



在波光粼粼的海面上，一艘艘来往的各国船只逐渐进入你的视野，是与之交火或者给其放行全在你的掌控之中，这就是《黑湾海盗》给你带来的16世纪时在加勒比海区域征战的世界。那是属于海盗们的黄金年代，而这也是玩家可以一举成为海盗王并征服加勒比海的大好机会。由一个不起眼的海盗开始，设法专取名声与威望一步步往恶贯满盈的海盗船长迈进吧。游戏中玩家可以扮演三个不同属性的海盗舰长，这三位舰长将在海盗横行的加勒比地区进行一系列的剧情任务，提升自己的技能等级、海盗声望和战舰部队，想要拥有海盗弟兄们的推崇，就得具备有力量、胆量、奸诈与背叛的特质。当然也要小心其他的海倒使出相同的手段与你竞争，不过透过贿赂、投其所好，甚至是暗杀行刺能让过确保爬升地位的速度加快。组织、发展、掌控所有的海盗集中地，诱使三大阵营的头领加入你的阵营，这三大海盗阵营也就是全世界都臭名昭著的“加勒比海盗”“阿拉伯海盗”“北欧海盗”，最终你需要寻找到“黑湾海盗”的踪迹和宝藏，登上这个地区海盗的龙头宝座。

游戏操作

游戏基本操作分为海战和陆战两种，海战是以整个加勒比海湾地区为场景，海战的操作是你非常熟悉的即时战略（RTS）形式，指挥你的战舰开炮作战。简单又直观，如果你玩过《大航海时代OL》或者《大海战》这一类网游的话，那上手肯定没问题；而陆战则是以这个地区大量的海岛村镇为背景，操作模式改为了第三人称角色扮演的形式（TPS+RPG），你将操作你的角色以及招募来的各种海盗作战，完成一系列游戏交给你的任务。当然，在操作中还要注意一些细节部分，我在下面两张图片中为大家做了详细的解析。



海域界面

海战界面是游戏中最经典也是最常见的操作部分，你将操控你的舰船在海面上行驶。舰船的操控很简单，用W, A, S, D控制方向，左右方向键或者鼠标左键点击控制开炮就可以。和以往航海游戏不同的是，《黑湾海盗》的海洋世界是开放世界，没有什么国家声望和仇恨值，你可以任意击杀海面上的任何一艘船只（只要你打得过），并以此来获得金钱、经验。

①游戏金币——游戏中的通用货币，买舰船、雇佣兵、学技能等都需要用到，从头到尾我的钱都是很紧张的，所以一定要节约用哦！

②角色状态——绿色条是你陆战中角色的血槽，可以通过使用朗姆酒补充。黄色条是你海战中舰船的耐久，可以通过使用工具箱维修。

③战舰状态——左右两根红条表示你战舰左右两悬的火炮和弹药。

④战舰技能——在造船厂可以学到各种技能，可以多选装配在舰船上，不过我觉得他们的作用大多都很鸡肋。

⑤沉船残骸——也就是获得各种船舰和技能的技能点，它分布在地图的各个角落，你需要到处去寻找哦，不然可买不了高级船。

⑥漂浮物——海上漂浮物包括了收集品和制作材料和实用道具，你在经过它的时候可以自动收集到。

⑦港口登陆——海战和陆战的切换点，包括了海盗据点、中立城市、探险村庄、野外岛屿等等。

⑧菜单栏——可以查看你的状态、任务和地图等等，还能使用各种海战道具。

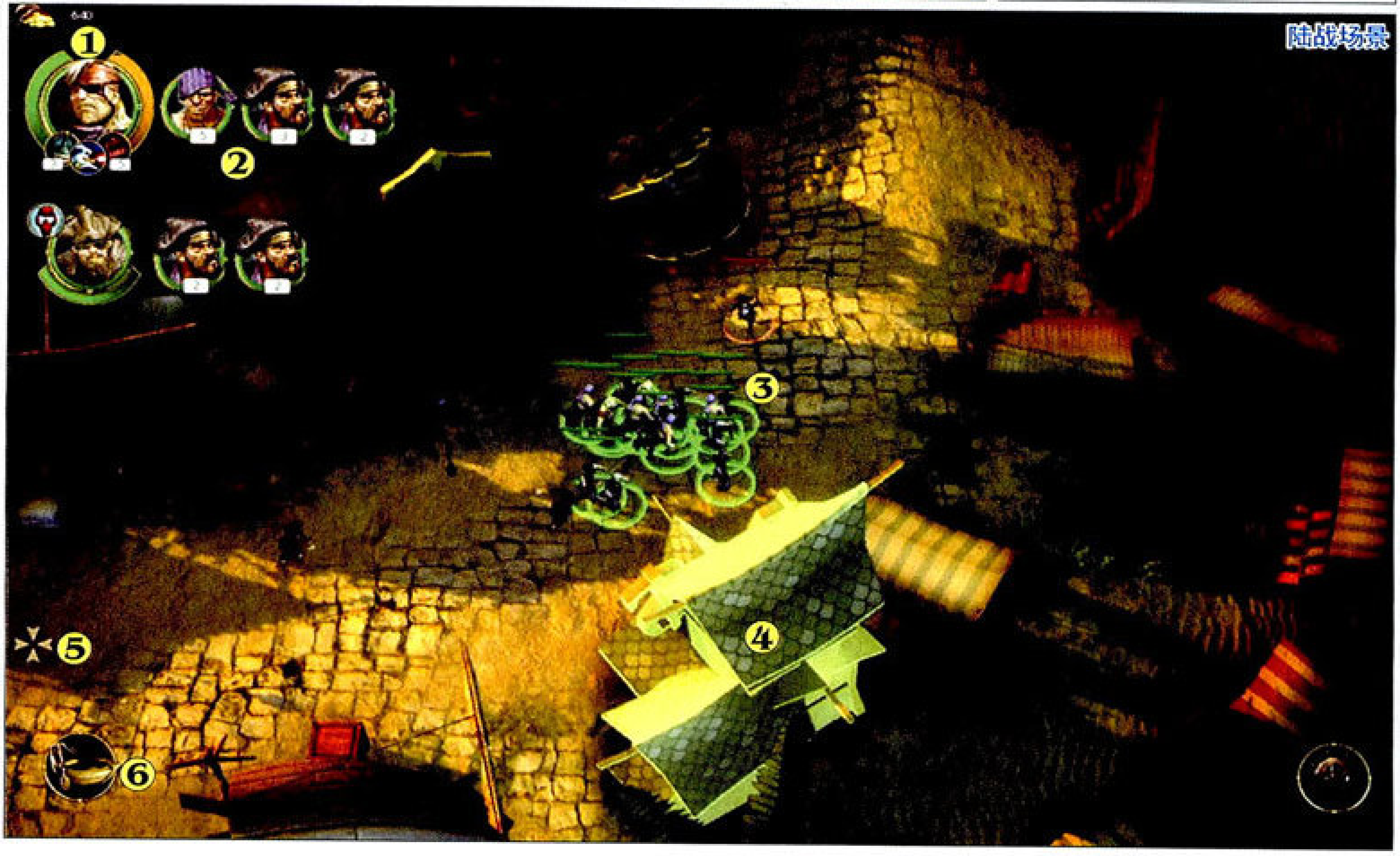

与黑湾海盗的最后决战


看！这是我的超级无敌胖大海

游戏的陆战场景非常有特色，你将操作你的人物角色，带领你的佣兵部队去陆地的城市、海岛上完成各种任务，期间需要和当地的守护者发生战斗。你的佣兵部队可以在三大海盗基地里招募，不过招募前还需要花钱建造佣兵建筑，详细的角色和佣兵属性介绍请看后文攻略。及时使用各种技能和道具可以确保你在任务中不损失佣兵、佣兵都很贵哦！

①角色状态——最大的是你自己的角色，第二栏第一个是你通过任务招募的海盗头目，其余的都是佣兵。你和海盗头目都拥有自己的技能哦！

②佣兵状态——每个


陆战场景

头目（包括自己）最多可招募三组佣兵，一般每个基地都有三种不同的佣兵，佣兵的数量、属性和价格成正比，越厉害越贵，量也越少。

③战斗状态——绿色的是我军，红色的是敌军，战斗中要注意我军血条及时使用朗姆酒，它可以将所有部队单位的血加满。

④银行建筑——几乎所有城市地点里都有银行，且银行建筑会发光，很容易找到，毁掉它，你能获得500元奖励。银行过一段时间会刷新。

⑤任务标示——标示任务所在地的具体位置，跟着标示方向走就不会错。

⑥返回码头——点击返回码头，所有单位就会自动回到登陆点。



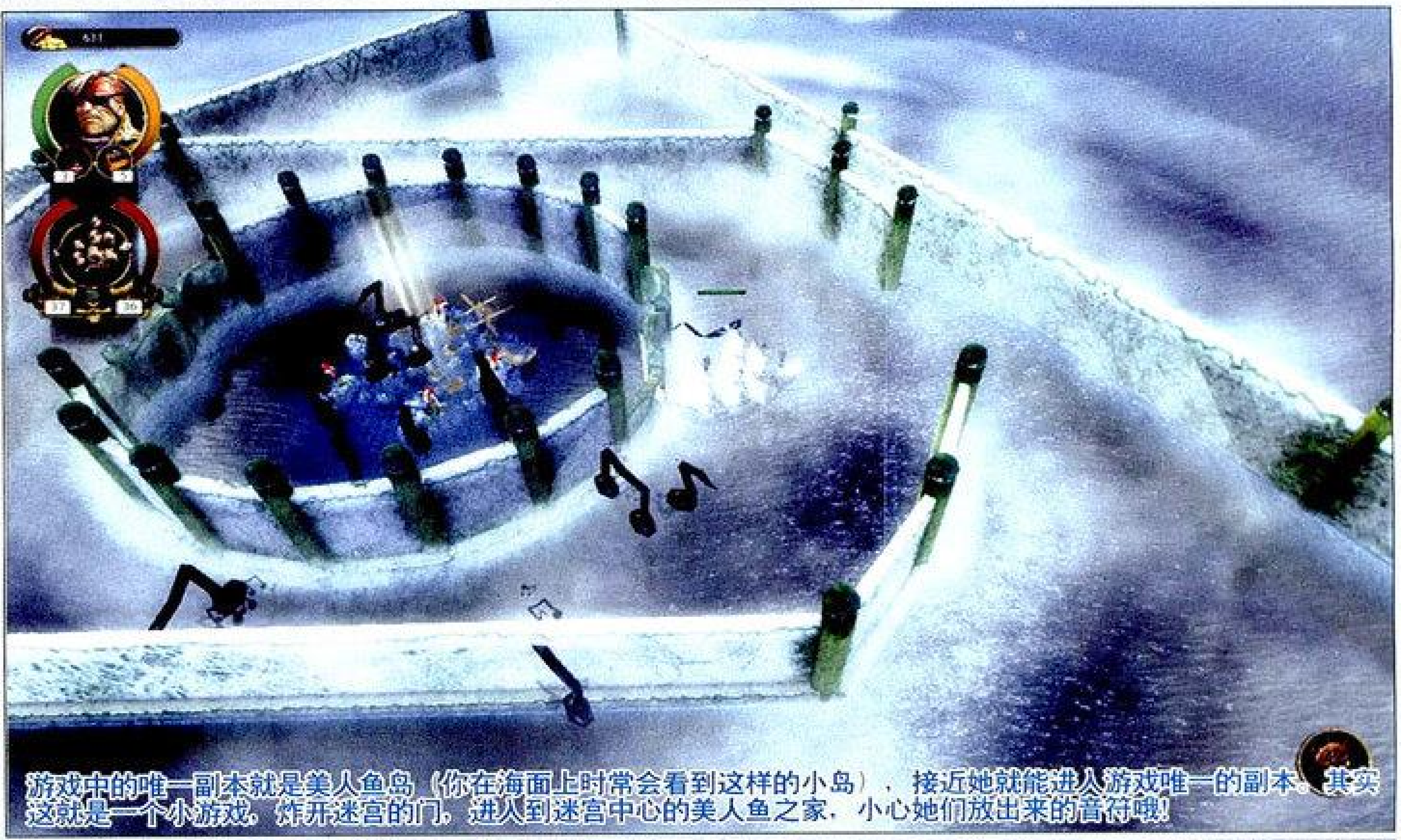
海盗据点里招募佣兵的三大建筑一定要造哦



我属下的喽啰们多不多?

特色玩点

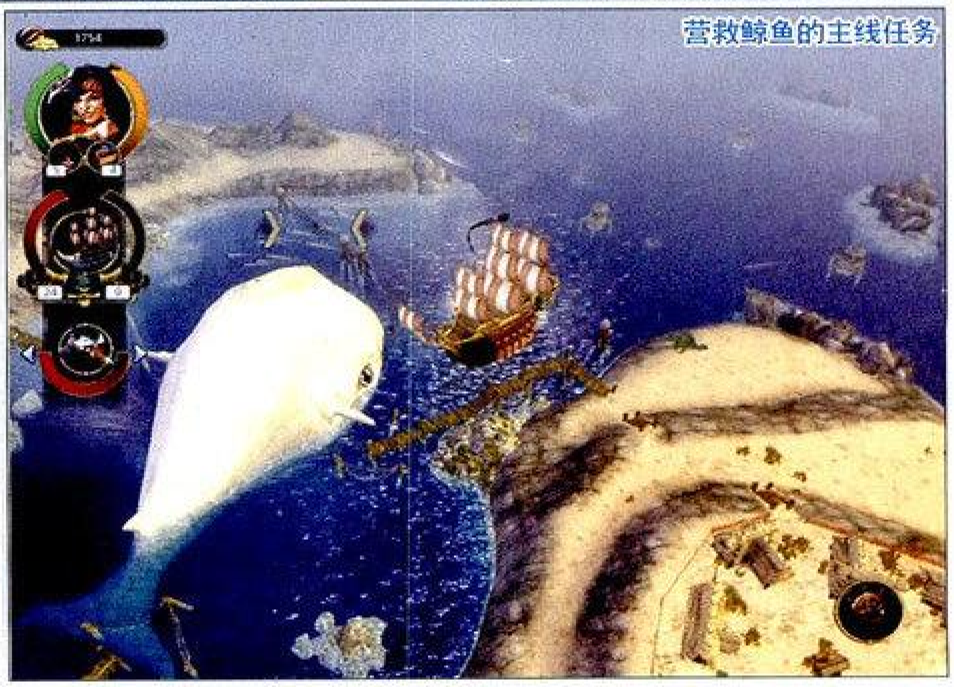
除了陆战海战的任务环节外，游戏还具备不少有趣的特色玩点，这也使得这款游戏拥有很强的可玩性。首先有多名各自拥有不同技能与特色的海盗船长可以挑选。战斗，近战、远程、巫术等等各种特色技能，仅仅玩一个角色是不够的哦，还有大量的佣兵等你体验，做任务赚钱是最重要的；其次是中世纪的各种舰船，还包括了大量的舰船装备技能，这些前提是你需要探索整个海域去发现沉船残骸，与海上与敌对的海盗或国家进行战斗；最后，还有各种丰富的道具为你的游戏旅程添油加醋，道具可以通过任务获得，也可以在炼金店里合成。云游四海，充分体验刺激有趣的海盗生活。PS：游戏中所有特色要素的攻略，请继续看下文中的阿汤攻略版。



游戏中的唯一副本就是美人鱼岛（你在海面上时常会看到这样的小岛），接近她就能进入游戏唯一的副本。其实这就是一个小游戏，炸开迷宫的门，进入到迷宫中心的美人鱼之家，小心她们放出来的音符哦!



陆地登陆很多时间是在晚上



营救鲸鱼的主线任务

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



看到这张地图你就一目了然了，红黄绿三个自然是三大海盗基地，特别的是地图上所有的地面都是现实中完全真实的地方哦！游戏中的任务点也会以X的方式在地图上标注，很容易找到。



小船吃大船，感觉游戏中越大的船越好打



缺点与建议

最后，按大叔的风格来说，还是要喷一喷游戏的不足之处。虽然这款游戏各方面都不错，但在海战和舰船上的设计还略显简单，主要表现在船只种类少，配件也没什么特点，海战中没有撞击设定和甲板战环节，海上的战斗过于简单，以至于很快就结束，没有任何技术环节。而且没有真正意义的建设属于自己的岛屿，更没有海盗贸易。虽说这也是为了符合当今游戏简化的潮流，不过我觉得可以适当加入一些买卖环节在里面，这样游戏性就又能提升不少。游戏自发布以来一直在更新补丁，看来官方还是很有诚意，希望在下一个资料片或者更新中能看到我提的建议，最后还是要说，这是今年难得的一款好游戏，大家一定不能错过哦！



海上抢劫也是不错的经济收入



攻略阿汤版

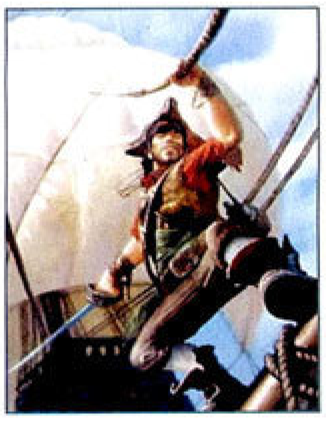
黑湾海盗 四大要素全解析

好了，看完了极速体验，我们就进入游戏的攻略环节。话说2011年到现在，除了这款《黑湾海盗》外，阿汤叔我还真就没从头到尾打通过一款单机游戏！绝对不是因为强作大作都还未上线的原因，主要还是这款游戏的品质确实不错。玩家要掌握这款游戏，就必先要熟悉游戏中的四大要素：角色技能、佣兵特点、舰船属性和道具收集。每一项都关系到你游戏的进度且其丰富度值得你细细品味哦！

三大角色与技能

游戏初始会让你选择三大角色，这三大角色的特性基本上分为战士、刺客、枪手，你可以按照你玩角色扮演游戏的喜好选择。但是在此后的任务过程中，你还能招募到来自三大海盗阵营的三位船长，他们可不是普通的海盗佣兵哦，他们强大，拥有自己的技能，还可以和你一样配备佣兵部队。

沃克



人物背景

沃克拥有令人唏嘘的童年，他出生就被抛弃在巴黎孤儿院的台阶上，用海盗旗包裹着，一瓶古老的格罗格酒紧紧握在他小手上，似乎已经印证了他一生的命运。少年时的他为了追逐航海梦想，偷偷登上了前往西印度洋的商船，结果被船长发现，但这个友好的老船长非常喜欢充满天赋的沃克，教授了他大量航海知识和技术。此后，沃克开始成长为一个有能力的水手，还担任过12艘船的大副。但每过一段时间，他就会拿出他的老海盗旗帜，给自己慷慨的倒一杯格罗格酒，回顾他童年的梦想。毫无疑问，海盗的梦想已经深深的印在这个年轻冒险者的脑海里了。

初始属性

伤害	●●●●	（每升一级别提升半点）
速度	●●●●	（每升一级别提升半点）
生命	●●●●	（每升一级别提升半点）

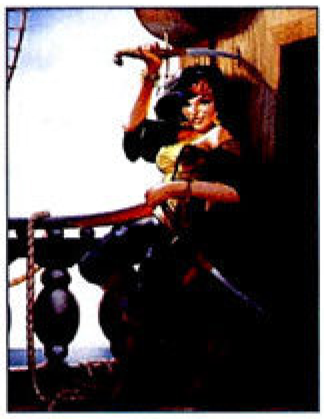
特长技能

醉意狂暴：临时加大角色的摇摆幅度，提升对伤害的抵抗效果

经验简评

沃克是游戏中最基本也是最简单的角色，他属性平均，使用近战刀剑武器，适合新手玩家使用。在后期，他可以作为一个肉盾挡在前边，佣兵选择的时候可以用远程职业与其配合。

朱莉



人物背景

朱莉·罗杰斯极其狡猾，但是她天使的外表掩盖了她那魔鬼一般的性格。和蔼的老阿姨们很快就学会了别去捏这个少女的美丽脸庞，即使她值得去抚摸。不仅如此，朱莉还是一位敏捷而能干的战士。然而，她在和她一样冷血残忍的贝利斯上尉发生碰撞时，险些葬送了她的生命。但是幸运还是降临到了她的身上，她最终还是击败了贝利斯并将他送上绞刑架。之后，朱莉买下了一艘船，离开港湾开始了她的冒险生涯。

特长技能

暴风剑刃：使角色一段时间内移动速度和攻击速度变得更快。

初始属性

伤害	●●●	（每升两级提升一点）
速度	●●●●●	（每升两级提升一点）
生命	●●●●	（每升一级提升半点）

经验简评

朱莉最大的优点就是速度快，执行秘密潜入任务效果很好，同时初期玩家开船的速度也会很快，这点很有利哦！佣兵的选择当然也要找速度快的和她配合，不然队伍会脱节哦！

杰克



人物背景

枪手杰克在他第五个生日收到了一把弹出式手枪——结实的绳子系上木质子弹的锡制装置。一束邪恶的光芒在少年的眼中闪过：他敏捷地割断绳子，我们的神射手开始施展他的天赋，他打破了一个旧酒瓶和老师的眼镜。杰克萌生出了一个可怕的念头，没有活靶太没意思。任何在他一英里范围内运动的事物都成为了他的射击目标。他父亲为了减轻他燥热的状态，把他带到了海上，心想：这样危险的就只有海鸥了……但是现在，杰克却成为了海军上尉的左右手，他驻扎在海鸟的巢穴中，射杀任何在他射击范围内路过的海盗。

初始属性

伤害	●●●●	（每升一级提升一点）
速度	●●●	（每升一级提升半点）
生命	●●●	（每升一级提升半点）

特长技能

幽灵手指：在一段时间提升橘色的射击距离与射击速度。

经验简评

杰克是远程射击职业，他的上手难度比较高，因为他的移动速度和生命值都是最少的。建议你多招募几个速度慢攻击高的肉盾佣兵挡在他的前面，这样他远程杀伤力就能充分展现咯。

角色升级被动技能表

除了一个主动技能外，角色还可以根据等级提升学习被动技能。被动技能能够提升角色和佣兵的特定属性，每三级才能学习一种，最多学习五种。你需要根据自己角色的特点和佣兵发展方向来决定学习哪些被动技能。

燧发枪 提升团队远程武器的攻击力	**刀术大师** 提升团队进程武器的攻击力
步枪大师 提升团队枪械的攻击速度	**神枪手** 提升团队枪械的攻击力
精度 提升团队枪械的精度	**靶子** 提升舰船火炮的精度
炮手 提升舰船的火炮伤害力	**航海家** 提升舰船的海上航行速度和转向力

海盗佣兵全收录

海盗佣兵是游戏中最好玩的一部分。就是招募你的手下，关系就类似《魔兽争霸3》里英雄和小兵的概念。每个海盗据点里都能招募低、中、高三个等级的佣兵，不过在招募佣兵前需要先建造佣兵建筑，这个价格会很贵哦，其实佣兵有好有差，同时也要看和你英雄的配合使用，一个角色（包括招募的头领英雄）可以携带三个单位的海盗佣兵。看了下面的详细资料哦，你就能选择适合你的佣兵使用，节约金钱哦！

无赖

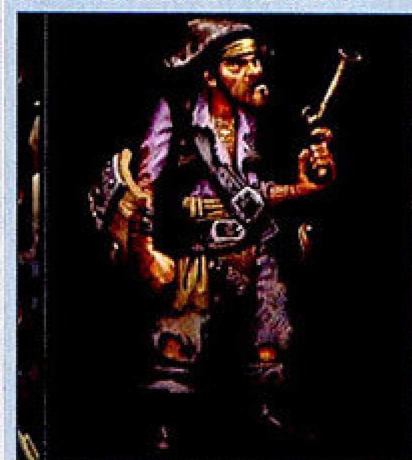
这些正式的海盗是这个海盗部落的主力军，他们每人都拥有一把剑和一颗好斗的心。



伤害 ★★★
速度 ★★★★
血量 ★★
单位 5个
价格 50（10）
产地 派特拉据点（绿色） 派特拉住房
点评 无赖是最初级的佣兵，玩家一开始就能雇佣到他们，价格便宜量又足属性也不差，如果你想攒钱升级舰船或者购买高级兵种的话，建议你长期使用他们。

流氓

这些流氓海盗从来不畏惧近战，尽管他们更喜欢和敌人保持距离然后使用燧发枪来进行战斗。



伤害 ★★
速度 ★★★
血量 ★
单位 三个
价格 150（50）
产地 派特拉据点（绿色） 燧发枪作坊
点评 近战和远程兼备的佣兵，缺点就是血太少了，他手上的盾牌可以挡掉一部分敌人的攻击，和沃克这样的职业配合不错，但我还是不推荐使用。

疯狂的炮手

背着巨型机关炮的炮手们就像一个个碉堡，他们很难缠，是很恐怖的敌人。



伤害 ★★★★
速度 ★
血量 ★★★
单位 一个
价格 400（400）
产地 派特拉据点（绿色） 雷火厅
点评 当地的最高级兵种，拥有很恐怖的范围爆炸伤害，打击大量目标时候很好用，但是超级慢的速度也是他最大的缺点，如果碰到很大的陆地任务，走的距离也很长，那你就悲剧了……

刀客

这些海盗刀客很清楚地知道他们的任务就是用刀把敌人切成碎片，他们甚至在睡觉的时候也在挥舞着刀。



伤害 ★★
速度 ★★★★
血量 ★★
单位 五个
价格 200（40）
产地 柯赛尔据点（红色） 柯赛尔住房
点评 刀客是唯一拥有五星（满）移动速度的佣兵，很适合和朱莉配合，缺点就是价格比较贵，伤害和血量也不高。

低调者

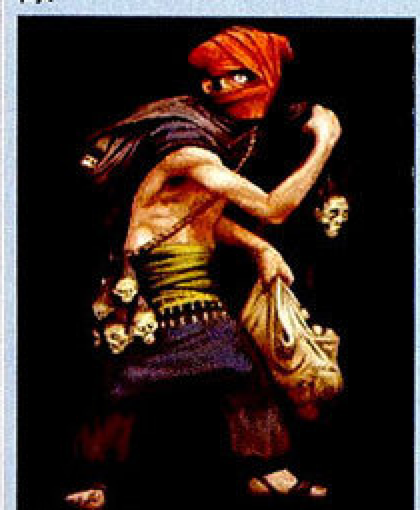
他们是海盗中举重若轻的大力士。一般来说，海盗们个个都是身手敏捷，但这些人的确是个例外，他们很少活动，却吃苦耐劳，攻击力量也很强大。



伤害 ★★★★
速度 ★★
血量 ★★★★
单位 三个
价格 450（150）
产地 柯赛尔据点（红色） 狮栏
点评 这是典型的肉盾佣兵，伤害高、血量高，很适合与枪手杰克配合使用，是阿汤叔游戏中最喜欢用的佣兵之一。

臭气弹

这些特殊的单位使用臭气弹去迷惑敌人，让敌人在短时间内失去战斗力，这些家伙往往在长时间的航行中拥有较大的生存空间。



伤害 ★
速度 ★★★
血量 ★★★
单位 一个
价格 700（700）
产地 柯赛尔据点（红色） 特殊单位建筑
点评 这是当地的高级兵种，臭气弹技能很好用，能让范围里的敌人失去战斗力，但是佣兵价格很贵，我建议多不要，一个足矣，同时要保护好他哦！

双枪手

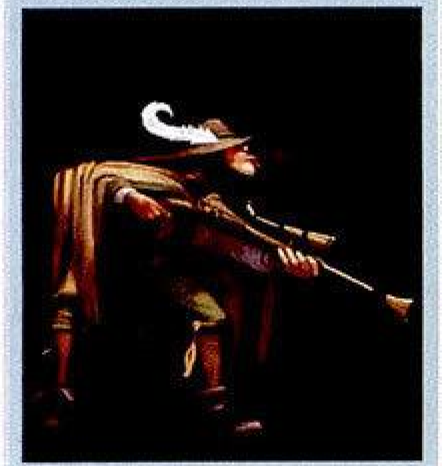
双枪手是皇家海盗的主力部队，他们弹无虚发且精准度很好，弥补了军队中射程不足的缺点。



伤害 ★★★
速度 ★★
血量 ★
单位 五个
价格 150（30）
产地 布坎尼据点（蓝色） 布坎尼住房
点评 我个人觉得这是一个很鸡肋的兵种，属性低又没啥特色价格也不便宜，建议大家不要去升级他，纯属浪费金钱。

狙击手

敌人们在皇家海盗狙击手的枪口下颤抖，一般他们还没找到狙击手的位置就倒下了。



伤害	★★★★
速度	★★
强度	★★
单位	三个
价格	300（100）
产地	布坎尼据点（蓝色） 狮栏
点评	单一攻击力高，射程远是这种佣兵的最大特点，和沃克配合用不错，关键是要控制好他们射击的目标，因为他们的射速比较慢哦。

火箭专家

好好利用最近在火药产业得到的成果，这些家伙一打架就拿着手持火箭筒，也让人蛋疼。



伤害	★★★★★
速度	★
血量	★★★★
单位	一个
价格	800（800）
产地	布坎尼据点（蓝色） 火箭集散地
点评	这是最贵的终极佣兵，只要有钱配多少都没问题，如果你的佣兵全都是火箭专家，那基本上你在游戏里碰到敌人都是秒杀。

角斗场霸主



火力	★★★★
速度	★★★½
机动性	★★½
耐久	★★★★
产地	布坎尼据点
价格	4500
评价	绝对推荐的最好船只，大权用的就是它。外形就像卡通版的西班牙大帆船，很胖很可爱，关键是船只的平均属性都很不错。只是要小心因为块头太大，卡进河道里出不来。

扬鹰



火力	★★
速度	★★★★★
机动性	★★★★
耐久	★½
产地	柯赛尔据点
价格	2500
评价	绝对就是大航海OL里阿拉伯帆船的经典翻版，属性也继承了它——速度最快。大家有兴趣的话可以买来玩玩，不过除此之外就没什么用处了。

鲨鱼牙



火力	★★★
速度	★★★★
机动性	★★★★★
耐久	★★½
产地	柯赛尔据点
价格	4500
评价	阿拉伯战船，外观很酷，像一条剑鱼一样。它是转向机动性做好的船，不过貌似机动性在游戏里没啥大用，所以……

舰船指南

舰船系统方面我觉得是游戏做的最不够的一块，整个游戏可以供玩家使用的舰艇不过才6-7艘，每个海盗阵营据点的船厂里才只有两艘，这怎么能叫一款航海游戏呢？舰船的技能和装配方面都很简单，完全没有技术含量。特别是海战环节，除了对射炮外就没别的了，连最基本的冲撞和甲板战设定都取消了。就算官方只当自己是一款海盗模拟游戏，那也是不够的呀！

大筏



火力	★★
速度	★½
机动性	★★
耐久	★★
产地	派特拉据点
价格	2000
评价	外形类似柯克式帆船，不过除了便宜，其他一无是处，根本不用考虑购买的船。

海格霍德



火力	★★★★
速度	★½
机动性	★★½
耐久	★★★★
产地	派特拉据点
价格	5000
评价	外形类似威尼斯炮舰，是绝对的炮战船，左右船舷各有38门火炮，火力十足，但缺点是航行速度比较慢，火炮范围也比较分散。

尼莫西斯



火力	★★★
速度	★★★
机动性	★★★
耐久	★★★
产地	布坎尼据点
价格	4000
评价	外形类似北欧帆船，但属性比较中庸，而且还要4000块，很贵，不考虑买。

装配升级

游戏中在每个船厂里还能有两项对于你现有舰船的升级装配，总共六项装配升级都是非常实用的，建议你全部研发和购买，对你战舰能力的提升不是一点点哦，别在乎那些技能点数，你在整张加勒比地图上发现的沉船足够你研发所有船只、购买所有装配和技能了。



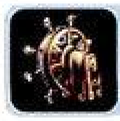
加农射程
提高舰艇火炮的射程



快速装填
降低舰艇火炮的装弹速度



水下涡轮
提高舰艇的航行速度



机动舵
提高舰艇的转向机动性



镶钉弹
提高舰炮炮弹杀伤力



加固
提高舰艇的耐久度

技能系统

和装配升级系统完全相反的是技能系统的设定，我个人觉得完全是鸡肋！所有的技能都是鸡肋，没有什么实际作用。除了那个人肉大炮还可以用来俘虏敌军船只外。不过这个人肉大炮的操作难度也是够可以的，就算你俘虏的船，不是没啥大用，就是贱卖。对我最有吸引力的那艘特别的黑湾海盗旗舰，反正我俘虏了不下二十次了，还是没有成功过……



名称	巡航导弹
介绍	巡航导弹可以追踪，对付一个难以用普通炮弹击中的目标是不错的选择
评价	射程短，威力小，就当看烟花吧！



名称	人肉大炮
介绍	人肉大炮能把一个志愿水手发射到敌方舰艇上，接着那个水手会试着俘获整艘敌舰。
评价	俘虏敌舰可是一个技术活，能把水手射到敌船上已经很高手了，还要射个三五次才能俘虏。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

名称	水雷
介绍	丢出水雷浮于水面，会对所有距离过近的船只造成伤害，谨记别接近自己所布下的水雷哦！
评价	有大炮还要水雷干吗？炸自己？

名称	臭弹
介绍	臭弹是海盗的呕吐物制作而成的炸弹，丢到水里看看会发生什么？
评价	我丢到了水里，好像什么事都没发生……

名称	减速鱼叉
介绍	使用这种捆绑着重物的鱼叉能让敌方舰艇减速。
评价	前期有一个任务要用到它，任务需要你追赶并击毁一艘快速的海盗船。建议一上来就装配吧，后期没什么用。

名称	迫击炮
介绍	迫击炮装配在船首，能笔直向前喷出一个巨大的炮弹
评价	炮弹可以一次击毁一条船，前提是你能打准了。



完整道具收集

道具的内容做的要比舰船系统丰富多了，游戏中的道具主要分为三块，一）工艺品，主要让你获得一些特殊技能和提升，可以通过做任务获得；二）消耗品，主要是一些药剂和效果，可以在据点里的炼金房里制作，制作材料在海上可以捡到；三）收藏品，目前收藏品只有两项海上笑话和海怪的眼罩。要完整收集几十个才行哦，成功后会获得特殊奖励。

工艺品

费米六分仪
它能帮助你在地图上准确地找到任务目标

遗物罗盘
这个罗盘会感知周围的沉船残骸并发出标记

黑火药
拥有黑火药的舰艇能提升少许舰炮杀伤力

黑魔法弯刀
装载该武器时，你的近战肉搏伤害力会获得提升

飞翔香蕉
装载该装备时，能轻微提升船只的领航速度

木芯护符
佩戴此护身符能减少你的技能冷却时间

八音盒
这件物品让你有一定几率在击沉敌舰后恢复船只耐久

雷神像
货仓里有这个东西，船只能提升少许舰炮的装弹速度。

嘲笑佩剑
使用这柄宝剑来嘲讽周围敌人，被激怒的敌人会优先攻击你

草帽
装载该装备时，这顶华丽的帽子将在陆地上为你抵挡部分伤害

巨鳄怀表
当这只怀表被激活时，周围的船只移动速度减半。

高瞻远瞩
装载该装备时，你在陆地战中的单位视野提高。

巫毒娃娃
被激活时，他能让你在陆战中短时间无敌

伪装旗
被激活时，可以将自己从战斗中脱离，敌人不会再攻击你。

消耗品

顺风符
使用顺风符就能将你传送到指定的海盗基地，只能在海上使用。

呼风瓶
激活后能够短时间加快你舰船的航行速度。

格罗格酒
在战斗中使用能让你和你的部队血量恢复满

隐身药水
喝了它就能让你隐形一阵子，不被敌军发现

幽灵药剂
激活后，打开瓶子会增加一名幽灵士兵给你使用

工具箱
使用后能将你的船只的耐久度加满

迷雾结界
使用后能让你的船在一段时间内免疫一切伤害。



每个据点里都有炼金房



零之轨迹全DP攻略
特别任务支援科调查手册 上

序章
特别任务支援科

可以获得料理——喜悦火腿三明治，浓缩香草奶咖，酥脆炸鱼排。
书籍——《克洛斯贝尔时代周刊①》，《暗医生古连 1卷》。
本章可获得的全DP为41点，累计DP41点。

主线任务：地下空间的探索

1. 一开始会介绍基本的指示，并得到《调查手册》和《战斗手册》。《调查手册》记录着游戏任务进程和提示，而《战斗手册》这是全部怪物的信息。不过这一次怪物的信息并不是一开始就知晓的，要获得怪物的信息有几种办法：1. 杀死怪物可以逐步补全手册上的怪物信息，不过需要不断的杀怪来完善；2. 使用缇欧的战技“情报解析”，直接获得怪物全部信息；3. 使用道具“战斗探测器”可以直接获得怪物全部信息。获得怪物信息后不仅可以在战斗中随时观看其弱点，更是在取得全部信息后可以获得一项成就，不过一些隐藏怪物比较难找，要一定几率才能遇到而且至少要二周目才可能得到这个成就的，所以一周目是不必太执著，量力而行。而每当收集一定量的怪物信息后可以在警署前台换取米拉和稀有材料。

2. 这个迷宫以后还需要来，但是现阶段开放的区域比较简单直走就是了。中途看见一处梯子，得知这里的通道忘记封锁了。

3. 前进不久后有剧情发生，会遇到误闯入地下空间的男孩亨利，之后会发生判断事件，选择——【带着男孩找另一个孩子】。剧情后重新进入发现亨利的通风口，走到底可以开启一个宝箱。

4. 继续探索迷宫会在深处发现另一个回复装置，这里记得存档之后是最后的战斗。进入后便是判断事件，选择——【将魔兽注意力引向这边】。战斗过程中尽量快点前冲把怪吸引过来，可以的话积攒CP槽使用S技，如果小孩受伤便得不到全部的DP。

报酬：基本DP：1；奖励：5





虽然救下了孩子，不贵最后巨大魔兽来袭，大家还是被游击士——风之剑圣亚里欧斯所救，并且被一位女记者嘲弄。之后在局长和科长的“努力”下罗伊德总算了解的“特别支援搜查科”的尴尬全貌。虽然现在大家可以随时离开调到自己期望的部门，其余有着自己理由的三人都决定留下来。但是以搜查官为目标的罗伊德决定转入搜查科，零之轨迹的故事就此结束……这是不可能的。总之，四人为组合的“特别任务支援搜查科”跌跌撞撞的成立了！在考虑的当晚，你会在楼顶遇到一只黑猫，序章并不是必需的，但是之后的每个章节都进行喂食的话可以在最终章获得【双子珠】。

在下一个主线进行钱可以在城市内随意的进行走动，这个是你将来要守护的城市，好好的记熟各区域的情况：

★中央广场的时代百货广场，与经理聊天可以知道大小姐真的是大小姐，不过刷不了她的黑金VIP卡，同时可在商场内购买书籍【克洛斯贝尔时代周刊①】。之后可前往武器店与导力器商店。

★在西街的面包坊内会触发剧情获得【料理手册】以及【喜悦火腿三明治】的做法。本次游戏料理的做法是对话或者看书学会的，学会的时间点也有些严格，本攻略中注明可以获得时请立即去学以防错过。同时制作的料理除了正常料理外还有“大成功”与“预想外”，失败的料理则是“猫食”、“引以为戒”或者其他的东西。在左上角的高级公寓“雷森别墅”一层的左上角处可以从后门出去获得结晶回路【天眼】。

★在公寓“贝尔海姆”内可以遇到罗伊德的婶婶触发剧情对话，“零之轨迹”里面这样的剧情时间或者无剧情的对话有很多，但是并不影响游戏的攻略，仅仅是更好的体现人物的背景以及小西街的补充，所以喜欢剧情的玩家请尽量多和人说话。游戏中此类对话非常的多，而且一旦发生某些事件后人物会移动所在地以及对话变更，其精细度被人称为空轨的NPC都是活的。由于过于的多，此攻略中无法全数列出，只注明一些比较重要的对话触发，请玩家自行探索其他对话以享受零之轨迹的世界。

★在欢乐街的大剧场内会触发一位紫发少女的剧情，之后在行政区的市政厅还可以再次遇见。

★连接中央广场和欢乐街的后巷内各古董店有着相当强大的饰品，不过价格十分昂贵。同时在欢乐街的旅馆住宿不仅可以恢复HP、EP还可以增加CP。

★与欢乐街的冰激凌商贩对话可以获得【浓缩香草奶咖】的做法。

★在东街有着地藏佛，可以用大成功料理进行供奉，全部供奉全24种料理后可以获得【日轮珠】。东街的“钓公师团”二楼书架可以获得【酥脆炸鱼排】的制作方法。“游击士协会”也在东街，请先去那里与【前台对话两次】以后可以获得隐藏任务，同时协会里有游击士的任务安排表，可以按照表的安排去那里和感兴趣的游击士触发对话。

★在行政区的图书馆可以获得书籍【暗医生古连第1卷】，全套收集的话可以获得最强一把的武器。由于有些书籍的获得时间点十分的严密，一旦错过时机就很难再次获得了，所以想要全书籍收藏的话请不要傲娇立即去拿。商店里有时会有购买，一般是某卷书籍获得时间点过去后的一段时间。获得书籍后就前往警察局进行主线吧。包括上面的提到的时代周刊一起全部收齐后可以解开一个成就。

主线任务：支援请求的补充说明

1. 前往行政区警署本部前台触发对话后就可以完成任务。

2. 在警署电梯口可以触发副局长的剧情。

3. 回到特别任务支援科上的终端机回复，之后会出现新的支线与主线任务。

报酬：基本DP：5　奖金：1500米拉



支线任务：寻找遗失物品的委托

1. 支线任务通常都有一个时间限制，这个时间限制是随着你主线任务的进度计算的，有一些会随之过期。所以想要完成全支线的话，除了某些比较特殊的支线，不然就先在主线之前完成。

2. 在欢乐街的千禧酒店二楼内找到特伦特，得知他丢失了三样东西。

3. 向中央广场的百货店前台询问得到“男式钱包”。

4. 在东街靠近龙老饭店一侧的鱼摊小贩玛尔缇对话，得到“土特产的小包裹”。

5. 在港湾区拉面铺的奥赛尔对话得知在这里散步的库妮娅有可能捡到了东西，然后在附近找寻该少女对话后得到“去共和国的车票”。

6. 之后回酒店交付三样遗失物品后完成。

报酬：基本DP：3　奖金：1000米拉





支线任务：无人住所的确认

1. 前往行政区右上角的市政厅，与接待处对话后得知要统计城市内的闲置房屋。

2. 前往住宅区，调查靠近欢乐街的路口处的房屋。

3. 去东街，进入游击士协会右侧的钓公师团触发剧情。之后来到游击士协会左侧的洋槐庄园二层左侧的门口处调查，这里以后会人员入住，记得来看看。

4. 最后前往旧城区莲花公寓二楼左侧的门口调查，得益于此调查此处的空屋将来会有人物入住，到时可以来看看。

5. 向市政厅接待处回复后任务完成。

报酬：基本DP：3　奖金：1000米拉





主线任务：地下空间A1区域的通缉魔兽

1. 前往站前街道，从左侧进入执行最初任务的地下空间A1区域.

2. 从之前提到过的梯子上去可以开启在中央大街大钟处的宝箱。

3. 到达初次任务的BOSS战地点处可以看到魔兽，接近后可以战斗消灭。此魔兽虽然是初期的通缉魔兽，不过对于刚刚只是新手的四人还是有一定难度的。血和攻都不差，而且还有群体伤害技能，以及分散在四处的小蝙蝠都需要稍加注意。若想收集全“战斗手册”内的图鉴，这类只出现一次的魔兽请一定要进行情报解析，此后不再累述。

4. 出迷宫后从电话里自动接到新的主线任务【争斗的仲裁】。

报酬：基本DP：5　奖励：回路【探知】　奖金：1500米拉





隐藏任务：米歇尔的挑战书

1. 一开始不能触发并且有前置条件，在以下主线任务中会提及触发的时机。需要在序章开头去游击士学会和米歇尔对话之后，在主线剧情到达龙老饭店与格蕾丝交谈后，前往游击士协会与接待处的米歇尔对话可以得到这个隐藏任务。

问题的答案：
①大约五十年前
②C·爱普斯泰恩博士
③七耀石的碎片
④黄金战马
⑤乌尔努公司
⑥七耀教会
⑦典礼省
⑧列曼自治州
⑨怪盗B
⑩互不侵犯条约



2. 不得不说这一作游击士协会把自己的姿态放的太高了。

报酬：基本DP：3　奖励：DP+2（全部答对）
回路【行动力】　奖金：500米拉

主线任务：争斗的仲裁

1. 本章节的最后一个任务，执行前请确保做好所有的准备。前往旧城区遇到两群人正在争执，发生判断事件，选择——【先出示调查手册给对方看】。但最后还是不得不进行战斗，除了记得进行情报解析外没什么要注意的。之后得知两个帮派是“圣书会”和“剑蛇帮”并且两个帮派的头目表示将会进行彻底厮杀。

2. 双方离开后发生判断事件，选择——【不请求总部的支援】。先去左下角的圣书会聚集地酒吧“崔尼蒂”，在进入前可以从门的对面通道进入拿到宝箱，由于镜头的关系通道口是刻意被隐藏起来的看不到。与首领瓦吉剧情对话后发生判断事件，选择——【受袭成员的伤口】，与成员再稍事对话了解情况后前往右上角的剑蛇帮。

3. 在进入最右侧的剑蛇帮聚集地剧场“鬼火”前记得将罗伊德的HP补满，准备一些药品，CP也尽量积攒着因为之后有单挑事件。与门卫剧情对话都便可进入鬼火并且发生限定回合的单挑，回合到算是平手，虽然输赢或者平手都不影响进度但是影响本任务DP的获得。输赢可以从战斗后双方的样子以及门卫的话中得知结果。单挑后得知他们也遭受了与圣书会类似的事件。

4. 出门后遇到了女记者得知她的名字是格蕾丝・琳，是《克洛斯贝尔时代周刊》的记者。并且约见在龙老饭店交换情报。获得情报后去游击士协会接待处可以触发【隐藏任务 米歇尔的挑战书】，攻略详见上方。

5. 之后与两个帮派的所有人都对话，一直到他们说重复的话为止，不然会无法得到全部的DP。

6. 回到支援科，与一楼最右侧办公室里的科长对话后决定去西街的“格里姆伍德法律事务所”了解情况。了解的情报后回到支援科，发现科长已经外出。





7. 这时可以进行会议，但是请注意先完成的支线任务和隐藏在开会后就不能再完成了，请事先解决。有闲情的话也可以去楼顶给黑猫喂一喂失败料理中得来的“猫食”，不过不是必需的。

8. 开会后进行判断事件，选择——【黑月的存在】。之后便是和黑手党交战的剧情，你可以选择一位伙伴通行。不管与何人同行都不影响剧情，只影响人物好感度，第三章的第三天和终章会有好感度最高人物的相关剧情。战斗结束后本章完结。

报酬：基本DP：2 奖励：DP+12



第一章
神狼们的午后

可以获得料理——多汁牛排，新鲜果实果汁，乡村风味蛋包饭，特制炖牛肉。
书籍——《克洛斯贝尔时代周刊②》，《黑市医生格伦 2卷》，《黑市医生格伦 3卷》。
本章可获得的全DP为50点，累计DP91点。

游击士方面两位大家熟悉的任务来到了克洛斯贝尔支部报道，而支援科则是受警备队副司令索尼亚・贝尔茨的委托进行【魔兽侵害事件的调查】，同时面识了似乎在哪里见到过的副官诺艾尔。

★中央广场的商店里面可以买到【克洛斯贝尔时代周刊②】，以及三样家具，可以在独有的房间内装饰增加好感度，需要放置后才会增加好感，全家具放置并且在导力器商店为所有队员更换艾尼格玛的个性装饰后可以获得一个成就。

★与西街贝尔海姆内的罗伊德婶婶对话可以学会【多汁牛排】的制作方法。

★行政区市政府门口的果汁铺出可以获得【新鲜果实果汁】的制作方法。

★东街地藏菩萨旁边的民宅便是之前罗伊德在火车上遇到的两位老人，对话后可以得到“柠檬汁”，之后在休息亭会有用。

★与西街的律师事务所的律师交谈可以得到一些狼型魔兽的情报。

★欢乐街的赌场开放，里面可以换取不少现阶段的好东西。

★旧城区的两间商店开放。交换屋“纳因瓦利”可以让你用低级的物品以及回路换取高级的，改造商店“基约姆工房”可以将每一阶的武器都进行一次改造，不过需要“U物质”。

★阿尔摩利卡村获得初学者钓竿和钓鱼手册后可以进行进行各处的钓鱼，随着钓到的鱼的种类增加可以张钓公师团进行段位认证，提高称号获得奖励。初期鱼饵比较稀有，需要打败魔兽后取得，请谨慎使用，达到一定段位后就可以直接购买鱼饵了。掉到的鱼可以交给东街市集最右侧的鱼贩换取耀晶片。也可以喂猫获得回路，不过一章只能喂一次，本章节掉到的鱼中并没有可以得到什么特别回路的鱼。如下：阿尔摩里卡鲫鱼-回避1，橙河鱼-攻击1，岩穴鱼-防御1，冷水鱼-EP1，雪花蟹-精神1，鲤鱼-魔防1，大口鲈鱼-移动1，珍珠草-命中1，鳗鲡-行动力1。

支线任务：回收超期未还的书籍

1. 来到行政区右侧的图书馆与接待处罗伊德的叔叔迈尔斯交谈，得到三本未还书籍的情报。

2. 与警署本部的电梯旁的搜查官雷蒙德交谈得到《改变大陆的美人们》。

3. 在西街左下方的贝尔海姆公寓下层第一个房间内的小女孩潘莎对话得到《铁路爱好者的推荐》。

4. 东街的洋槐庄园右手房间的克拉莉丝女士处得到《玛尔克与森林深处的魔女・上》。

5. 交还接待处后任务完成。

报酬：基本DP：3 奖金：1000米拉



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

支线任务：收集食材的委托

1. 来到西街的面包咖啡店“摩尔吉”与委托人奥斯卡交谈后得知了需要的食材。

2. 这时先不要离开，与左上角的奥斯卡妹妹贝奈特交谈获得额外的收集任务。

3. 其中“魔兽之卵”在去阿尔摩利卡村可以打魔兽得到，但是“魔兽鱼肉”需要等去圣乌尔斯拉医科大学的时候。

4. 交付任务是先与贝奈特对话，再与奥斯卡交谈，完成任务

报酬：基本DP：3 奖励：+3 奖金：1500米拉



支线任务：协助运用新服务项目

1. 前往港湾区上方的IBC银行，在接待处触发剧情，大小姐的土豪属性又暴露无遗。对话后获得【IBC贵宾卡片】。

2. 之后可以在IBC进行耀晶片的交换服务，在这里交换有着比商店更好的价格，每种耀晶片交换30个之后任务便完成，去之前可以事先准备好。

3. 正准备离开IBC时缇欧的主任出现，这个时候如果上去对话可以了解剧情以及获得物品。

报酬：基本DP：3 奖金：1000米拉





主线任务：魔兽侵害事件的调查（阿尔摩利卡村）



1. 进行武器与结晶的整备后从东门的东克洛斯贝尔街道出城，路上怪物和宝箱都不少，在停靠站附近有一定几率遇到“天使羊波波”，本次由于系统的改变天使羊需要在城市之间大型地图切换时才可以遇到，不怎么好刷。而且等级也被降低了，不过还是有超强力的办法一战杀羊升到50级……之后来到休息厅，如果事先拿到了老奶奶给的柠檬汁会在那里喝。

2. 在继续前行的途中会看到有一扇被封锁的大门，这里就是村子的私有地此时还进不去。之后在下一张图发生休息事件，与这张地图的毁灭花冠交战时有一定几率遇到稀有的熊猫型魔兽，另一种稀有魔兽则是随着头盔掠食虫一起小几率出现。在临近阿尔摩利卡村的一张地图会第一次看到怪物宝箱，所谓魔兽宝箱虽然里面通常有着更好的宝物，但是你必须和防守的魔兽战斗而且不能撤退，所以准备充足再开箱子，里面有回路【攻击2】。

3. 来到村子后去村长的房间触发剧情，在此处会第一次面识商人哈罗德·海瓦斯，这位看起来像是腹黑受的人物是之后某个事件的重要人物，以后将会揭晓。与村长交谈后得知了村子受害的概况，并得到了“神狼”的情报。村长屋子右侧的小房间内还有一个宝箱。

4. 之后需要与村子的所有人交谈，期间可以去酒馆“白蜡亭”调查柜台隔壁的招牌学会【乡村风味蛋包饭】的制作。与雷欧鲁杂货店中的老人交谈可以获得【黑市医生格伦 2卷】。与桥上的钓鱼者克潘对话可以获得初学者钓竿、钓鱼手册以及一些鱼饵，之后就可以开始钓鱼了，鱼饵十分有限记得钓鱼前存档。村子里有四种鱼可以钓。

5. 全部对话后来带村子的巴士站，触发剧情众人由商人哈罗德送回克洛斯贝尔并且获得【克洛斯贝尔市的地图】，之后就可以在城市内瞬间移动了。

6. 这个时候可以去完成【隐藏任务：寻找小猫的饲主】，如果钓上了四种鱼可以去钓公师团进行段位认证。





隐藏任务：寻找小猫的饲主



1. 到西街的贝尔海姆公寓下层中间的房子遇到当初在地下空间A1中救出的两个小孩，他们正在为小猫的处理发愁。

2. 来到住宅区下楼梯第一间房子里的萨妮塔对话，在第二间房子处可以触发与艾莉有关的剧情。其他还可以与各处的小孩对话，但是不影响DP。

3. 在于萨妮塔对话后从住宅区走往西街途中发生剧情，在住宅区上方的出口与萨妮塔对话后任务完成。完成后可以和交付任务的两位小孩对话，这个不影响任务完成度，如果没有完成该任务会被艾丝蒂尔和约修亚完成。



报酬：基本DP：5 奖金500米拉



主线任务：魔兽侵害事件的调查（圣乌尔斯拉医科大学）



1. 从南面的乌尔斯拉间道前往医院，得知了罗伊德姐姐张医院里当护士兰迪整个人都热血沸腾了。虽然一出门可以看到巴士站不过最后得知巴士失去联络，果然还是要步行。

2. 在中途会遇到故障了的巴士，之后马上会进行BOSS战。两只魔兽血厚攻高，还是比较强的，兰迪全力一击带来的敌方行动延后效果比较好用。可是打败两只魔兽后没想到引来了更多的魔兽，这是上一作的主角艾丝蒂尔与约修亚正式登场，夫妻合作技解决了危机，四人继续向大学前进。

3. 之后可以在海边附近的地图可以遇到鱼形的魔兽，从这里可以得到魔兽鱼肉，用以完成【收集食材的委托】。同时海边有一个魔兽宝箱里面有“符文法衣”。在医科大学附近的地图可以遇见蝴蝶鸟，有时候会小几率的遇到蝴蝶鸟的两种变色魔兽，都是稀有品种。同时这张地图的钓鱼点左侧的魔兽有一定变成天使羊波波，是一个适合刷羊的地点。

4. 终于来到圣乌尔斯拉医科大学，与门口附近的招待所“雷克切”的前台对话可以学会料理【特制炖牛肉】，医院内右侧的河道可以吊起不少鱼。

5. 进入医院大楼，与前台对话后罗伊德的姐姐出现，当场给了罗伊德一个熊抱。在招待所罗伊德天然系的姐姐塞茜尔・诺伊艾丝与支援科的各位打了招呼。之后在姐姐的带领下向受害的实习医生利顿询问，并且第一次见到了貌似S自称M属性的副教授约修西姆医生。

6. 来到医院三楼的天台，之后开始进行调查。需要调查多出的栏杆，接近后会有提示，沿着整个区域走一圈不要错过任何一处栏杆，基本都很容易找到。分别是“天台的西南侧”、“正面大门的上方”、“天台的东北侧”、“建筑物之间的走廊”，“晾晒台的旁边”。

7. 之后从员工宿舍处下到2楼阳台调查杂物箱就基本完成调查了。不过这之后不要马上离开，再次调查阳台【左上角的木箱】和【左侧的栏杆】，会有新的发现，这里将会影响DP的获得。

8. 在医院大楼二层的护士室中可以见到护士长，对话后触发和缇欧有关的剧情，并不影响主线但是触发后会增加缇欧的好感度。



9. 之后在304病房找到塞茜尔姐姐，由此遇到了风之剑圣亚里欧斯双目失明的女儿——滴。之后姐姐为众人送行，并表示罗伊德不管是带支援科的任何一位回家她都表示接受。



10. 之后前往巴士站回到克洛斯贝尔市，第二天早上终端会出现新的支线，并且此时可以触发隐藏任务【梦寐以求的咪西】。

隐藏任务：梦寐以求的咪西

1. 从医院回来后去龙老饭店住宿房间内的拉尔斯对话，请求主角为孩子得到“咪西玩偶”。

2. 前往娱乐区的赌场，与前台交谈后得知这里有咪西玩偶的兑换。玩家既可以兑换少量代币玩小游戏增加代币后取得玩偶，也可以直接花米拉兑换相应的代币直接获得。缇欧看来有些蠢蠢欲动的微妙表情。

3. 回去交给委托人获得120米拉，任务完成。

报酬：基本DP：5 奖金：500米拉





支线任务：寻找代理安检官

1. 去站前街道的“克洛斯贝尔车站”与二层的库瓦特安检官交谈，之后进入下方右侧的站台，剧情后分配了大家的安检任务。

2. 和所有人对话后罗伊德在车厢门后自问会不会有什么遗漏，再次与车厢左侧的一家三口对话后得到情报。

3. 再次与右侧年轻男子对话后抓到了伪造入境书的男子，任务完成。

报酬：基本DP：3 奖励：+2 奖金：2000米拉





支线任务：驱除废旧公寓的魔兽



1. 与后巷古董店的伊梅尔达夫人交谈后得到旧城区废旧公寓的钥匙，公寓位置在剑蛇帮聚集地附近。

2. 进入废旧公寓后清除所有游荡的魔兽会有小剧情发生，回到门口后遇到剑蛇帮老大瓦鲁多。剧情后罗伊德与兰迪一起行动，同时左侧楼下出现了新的区域。这是你可以找待机的缇欧和艾莉进行回复。

3. 下楼后来到新区域右侧有个魔兽宝箱，左上房间看到了苦战的瓦鲁多，与其一起击败BOSS后任务自动完成。

报酬：基本DP：4 奖金：2500米拉



支线任务：玛因兹山道的通缉魔兽

1. 此任务不管是不是领取任务都可以去做，可以和下面的主线一起完成。在玛因兹巴士停靠站附近发生剧情后前往右侧的地图，在其第一个地图的右侧就可以看到通缉魔兽。

2. 击败魔兽后任务便完成。

报酬：基本DP：4 奖金：2000米拉



主线任务：魔兽侵害事件的调查（矿山镇玛因兹）





1. 完成所有任务后就可以从北侧的玛因兹山道前往矿山镇，虽然也有巴士站不过此时果然还是要步行。

2. 在第三张地图中有一座吊桥，吊桥对面是一个怪物宝箱里面是回路【处女珠】，不过守护的魔兽是35级的，正常来说现在是打不过的。这张地图继续前行一段就会在巴士停靠站附近发生剧情，在这个停靠站的下方有一定几率出现天使羊波波。从右侧进入下一张地图，这里可以完成通缉魔兽的支线。

3. 继续前行来到罗赞贝尔克工房，在这里将会遇到空轨的另一位重要角色玲，可惜和空轨时的形象相比真是面目全非。

4. 回到停靠站，从左侧的大桥前行。途中隧道左下方的区域还去不了，但是稍后就可以来这里，此处的怪物等级较高可以练不少等级，其中有着和深渊蠕虫一起小几率登场的稀有魔兽“波波”。在出了隧道后遇见了神狼触发判断事件，选择——【以上两者】。之后来到了矿山镇玛因兹。

5. 来到村长家，遇到了看起来来者不善的客人。之后要与矿山镇所有的居民对话，全部对话后自动前往旅馆开会，之后是判断选择，依次选择——【魔兽的目的】、【？】、【狼的身体能力】、【各地的受灾】、【滴・马克莱茵】。之后会议结束，可以选择等待到深夜进行最终的BOSS战，不过暂且不要这么做，还有其他事情要办。



6. 前往最下方的民宅找到躺在床上受伤的矿工谈话得到【黑市医生格伦 3卷】，左上方的矿山大门也开启，可以进入拾取不少物品。

7. 之后等待到深夜进入本章最后的二连战，首先是三只“猎犬帝王”，不过我方站位不是很好，如果兰迪此时已经有了闪光弹的战技可以让它们陷入黑暗极大的削弱其命中。第一战是记得要保存实力，之后是两名黑手党与三只猎犬，这是本章节的最后一战大肆的进攻吧，范围魔法都用上。黑手党的攻击能力没有猎犬高，不过有着回复能力，可能会有拼耐力的感觉，兰迪的全力一击依旧很好用。

8. 获胜后不死心的黑手党妄图派出所有的猎犬进行最后一搏，面对危机兰迪似乎有着什么隐情。这时神狼现身，狗终究是赢不过狼的，失去战意的猎犬瞬间就让这场胜负揭晓了。玲和亚里欧斯在可以看到这一切的山头上交谈着什么，而结束战斗后劳累的众人回到支援科却发现神狼蔡特赖在科里要求充当吉祥物，吉祥物不是应该选一些可爱系的吗……

报酬：基本DP：5 奖励：DP+10





第二章 金之太阳、银之月

可以获得料理——超浓咖啡，自制鸡蛋布丁，会心奶酪沙司葱面，久煮炖鱼锅，杂烩大肉锅，猛虎炒饭，香甜蛋糕，拉丝奶酪比萨。
书籍——《克洛斯贝尔时代周刊③》，《黑市医生格伦 4卷》，《黑市医生格伦 5卷》。
本章可获得的全DP为63点，累计DP154点。

一开始可以看到黑手党似乎遇到的不小的阻力，并且提到了“拍卖会”这个词。彩虹剧团正排练的如火如荼，而一位雀斑少年则正沉浸在另一片世界中。

★西街的咖啡面包店内与厨师交谈可以知道【超浓咖啡】的做法。

★行政区的图书馆内一楼楼梯右侧的书籍内可以找到【自制鸡蛋布丁】的做法。

★在百货商店购买【克洛斯贝尔时代周刊③】。

★小猫喂食奖励：蓝带神仙鱼-封魔之刃、银伞鱼-省EP1、虹鳟鱼-必杀、黑鲑-妨害1、鲑鱼-机功、云斑蛇头-冻结之刃、暗纹蛇鱼-炎伤之刃、巨鲶-黑暗之刃。

支线任务：艾尼格玛的实战测试

1. 前往导力商店与技师温迪对话，要求你在战斗中使用一次【虚空幻域】，这时店内已经可以进行艾尼格玛结晶孔的再次升级。

2. 【虚空幻域】魔法的需求是幻5、风3、水3，在战斗中使用后即可回去报告，并且得到回路【天平珠】。

报酬：基本DP：4 奖金：1500米拉



支线任务：关于参加警备队演习的请求

1. 十分简单的任务，从东克洛斯贝尔街道出门直接坐巴士来到唐古拉姆门，唐古拉姆门的出口的第一张地图有着一个怪物宝箱，里面是回路【白羊珠】，有着30级的魔兽把守。现阶段果然还是不太可能，不过应该是几个特殊怪物宝箱中最容易对付的。

2. 在唐古拉姆门的食堂与接待处对话两次得到料理【久煮炖鱼锅】做法，二楼是司令部，先不要进去可以到达外面的平台，有着一个宝箱。

3. 进入司令部剧情后开始演习。二连战，初始是4个人，之后会再加上诺艾尔上士，全部胜利后获得奖励DP，战斗结束后任务完成。

报酬：基本DP：4 奖励：DP+3 奖金：3000米拉



支线任务：西克洛斯贝尔街道的通缉魔兽

1. 从西克洛斯贝尔街道出门，这个时候还不能坐巴士。在巴士停靠站就可以看到通缉魔兽了。与西克洛斯贝尔街道路上的超苦西红柿精战斗有几率遇到稀有魔兽“猿羊”。

2. 魔兽是猪笼草G，远程攻击，火和风是弱点、掉落回路【丹晶】。

3. 打完之后还可以去稍左侧看到一只怪物宝箱，里面有一双鞋子，附近也有一个钓鱼点。

4. 之后可以去一下贝尔加德门，地形是唐古拉姆门的镜像，与前台对话两次得到料理【杂烩大肉锅】做法，二楼也一样有宝箱。

报酬：基本DP：4 奖金：2000米拉





主线任务：讨伐古道私有地的魔兽

1. 做巴士来到阿尔摩利卡村，先和村子商店右侧民宅内的安洁对话获得【会心奶酪沙司薏面】。之后进入村长家，对话后得到私有地的钥匙。

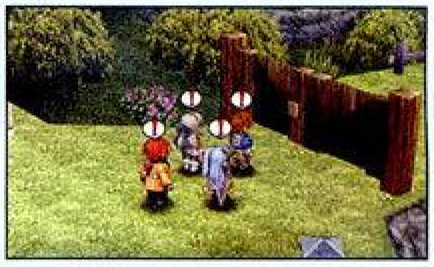
2. 做巴士到停靠站，然后向阿尔摩利卡村方向走一张地图就可以见到私有地的大门，打开后里面有大量魔兽，全部都要消灭没办法偷懒。

3. 私有地右侧的宝箱中可以得到【羽毛钓竿】。

4. 到达木门出可以选择直接回村子，剧情后任务完成。之后回到克洛斯贝尔后直接出现下一个主线的剧情。

报酬：基本DP：5 奖金：2000米拉





主线任务：恐吓信的调查

1. 触发剧情后回支援科便会遇到娇小玲珑，内涵丰富的委托人莉夏·毛，并正式接受寄给伊莉娅的恐吓信调查。

2. 来到彩虹剧团见到了看起来是女明星其实是揉乳魔人的伊莉娅，并且在伊莉娅得知罗伊德就是塞茜尔的弟弟后马上也来了一个熊抱。可恶的贵族弟弟，无耻的资本家弟弟！

3. 在了解了恐吓信的具体内容后前往后巷的“鲁巴彻商会”，遇到了副会长加尔西亚·罗西。虽然四人依旧没有被放在眼里，不过还是得知此信虽然和他们商会无关，但是有加尔西亚在意到了一点，判断事件，选择——【寄信人的名字】。

4. 之后众人决定收集情报，此时可以去很多地方触发剧情，但是并不影响DP的获得。觉得麻烦的话可以直接去西街律师事务所与律师对话便可。

5. 得到相关情报后来到港湾区的“黑月贸易公司”。与克洛斯贝尔分公司的负责人曹·李对话后，依然被轻视的四人回到大街上被搜查一科的达德利搜查官逮个正着。

6. 再次来到彩虹剧团剧情后决定回支援科休息，这个时候不能使用瞬移，并且此时去后巷古董店的话会触发一小段玲的剧情。

7. 晚上睡不着的罗伊德发现艾莉并不在自己的房间，之后到楼顶见到艾莉触发剧情，了解到了艾莉的烦恼，并学会组合战技【星辰爆击】。第二天在餐桌上见到了回复精神的艾莉，而终端上新的支线任务因为刷新了。

报酬：基本DP：5 奖金：2000米拉







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

支线任务：寻求鱼类料理的食材

1. 与东街龙老饭店的店员桑桑说话，得知需要5条特别细长的鱼，不过身为店员竟然不知道自己料理材料的具体名字吗……

2. 在克洛斯贝尔市・港湾区的钓鱼点用蚯蚓吊起5条【鳗鲡】。

3. 回去交付后完成任务，并且学会料理【猛虎炒房】。其他的鱼虽然也可以交差，但是会缺少DP奖励。

报酬：基本DP：3 奖励：DP+5 奖金：1500米拉



支线任务：东克洛斯贝尔街道的通缉魔兽

1. 在东洛克斯贝尔街道坐巴士来到停靠站，然后向唐古拉姆门方向走两张地图就可以遇到通缉魔兽。

2. 凶暴角牛，火弱点，攻和防都很高，并且会让你气绝，小心应对。击败后任务完成。与唐古拉姆门附近的角蛙或者紫色布丁花战斗的话有一定几率遇到稀有魔兽“软毛毒气兽”。

报酬：基本DP：4 奖金：2000米拉



支线任务：圣书会的训练委托

1. 和之前的警备队训练任务类似，来到旧城区圣书会的聚集点，和前台的阿巴斯对话开始三连战。

2. 虽然是三连战，但还是比较简单的，比较麻烦的事如果要收集图鉴的话要每个人都分析一次。

3. 三战全胜后可以得到奖励DP，任务完成后在与酒吧的阿巴斯对话可以得到一份【秘水・月光蝶】，并不是学会制作只是得到一份物品。

报酬：基本DP：4 奖励：DP+5 奖金：2000米拉





支线任务：稀有药草的回收

1. 超简单跑腿任务，进入圣乌尔斯拉医科大学一层接待处右侧的大门，在最左侧的房间遇到拉格教授，要你去克洛斯贝尔大教堂去取一种叫做“羽扇豆草”的植物。

2. 在玛因兹山道的第一张地图就可以看到大教堂，先与主角对话之后进入左侧的房间与伦顿祭司谈话可以得到药草。并得知主教与教授两人的关系。

3. 此时顺便去一下教堂右侧的房间可以见到玛布尔修女，了解到罗伊德和艾莉小时候的事情。将物品交给医科大学的教授后任务完成。

报酬：基本DP：3 奖金：1500米拉



主线任务：恐吓信的调查②（地下空间B区域）

1. 前往麦克道尔市长宅邸与二楼的管家海尔玛对话得到【黑市医生格伦 4卷】，同时在二楼左侧的房间学会【香甜蛋糕】的做法。前往贝尔加德门，与二楼的布鲁德队员说话，得到【黑市医生格伦 5卷】。

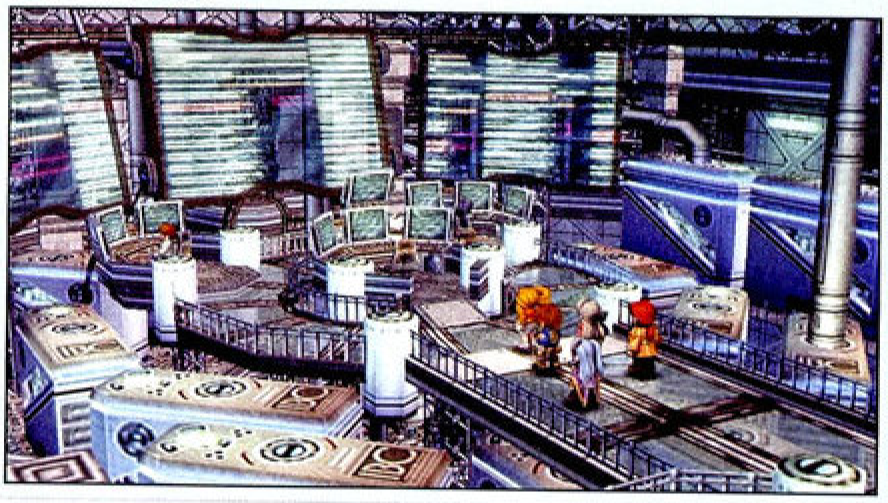


2. 前往IBC在门口遇到了两位认识的人，之后在前台得到【IBC认证卡片】，从大厅右侧的电梯到达16楼终于见到了IBC的总裁迪塔・库罗伊斯，从总裁口定听到了克洛斯贝尔“正义”凋零的现状。之后总裁的女儿玛丽娅贝尔登场，领众人到达地下5层的终端，查找到了恐吓信的发信源。



3. 前往市政府即可渠道【地下空间B的钥匙】。从住宅区楼梯下的门就可以进入，迷宫不复杂一路上有不少机器人，都是水魔法弱点。最后区域的BOSS也是一个巨大的机器人以及四个小心机器人，我方位置也不太好，不过都比较怕魔法，不过要小心死亡时的自爆。这里也有一个钓鱼点以后可以来钓大体形的鱼。

4. 继续前进终于看到了发信人约纳，和缇欧是老相识。虽然拿他没办法，不过终于获得了银的情报，走的时候记得调查桌子获得【拉丝奶酪比萨】的制作方法。这时【隐藏任务 遗失的结婚戒指】开启，记得出城前完成。



隐藏任务：遗失的结婚戒指

1. 在警察局总部的会议室可以见到皮埃尔副局长得知其结婚戒指遗失了，获得该任务。

2. 回到支援科与蔡特对话，之后便会一起跟随行动。

3. 从赌场开始调查，遇到正确的地点会出现提示：娱乐街广场中间偏左的栅栏，然后是彩虹剧团右侧的长椅，之后从长椅一侧的门进入千禧年酒店，再从酒店的另一个门口出去，触发剧情。看来副局长那时醉的不轻。

4. 进入后巷，在酒吧门口的招牌出闻一闻，之后进入古董店触发剧情。

5. 再次来到酒吧，与前台调酒师埃里克说话后触发剧情，之后和陪酒女桑多拉对话得到戒指。回去向副局长复命，副局长要求支援科严守戒指丢失的秘密。

6. 回支援科报告拿DP，副局长（咬手绢）：呜呜呜，说好不说出去的……

报酬：基本DP：5 奖金：1000米拉





主线任务：恐吓信的调查②（星见之塔）





1. 本章节最后的任务，请确保完成全部支线以及喂猫之后进行。同时请准备好4个防止“即死”的饰品。

2. 从南面的乌尔斯拉间道出去，走到第二个地图左侧便有着前往星见之塔的道路。路上有一个怪物宝箱，里面是【魔羯珠】由25级的怪物把守，虽然看起来好像有点希望，不过果然还是不行，以后再来。

3. 星见之塔的门口会遇到诺艾尔上士，暂时加入队伍，并开启援护战技系统。在塔内战斗的时候行动顺序中会出现以前没有见过的特殊状态，要注意一下，不过这些怪物都会爆U物质，终于可以比较方便的获得了。在三层的最上部分也有着一个怪物宝箱，里面是【狮子珠】，40级的怪自然现在是无可奈何的。

4. 在六层的休息处变可以开始准备BOSS战了，这个时候最好艾莉的CP槽是满的可以在银释放S技后马上补血。银是单独出战的，并且有很高几率的即死攻击，会使用分身也会在开场释放S技打乱你的阵型。不过总的来说只要封住了即死并不难打。

5. 虽然终于打败了银，不过没想到还只是分身。这时银现出真身，出现判断事件，依次选择——【关于恐吓信】、【恐吓信的寄信人】，并在最后提出委托。

6. 之后自动回到市内，彩虹剧团开始演出。在演出的时候每一次从三扇大门中查看情况，并且和所有的工作人员对话。有一次会听到后台人员说有声响，声响的犯人与现在无关以后会知道。在最终幕的时候遇到了格蕾丝，而真正的幕后黑手也终于查找到了，不得不说轨迹系列的秘书都是怪物……任务圆满完成。第二天银来到了彩虹剧团附近……

报酬：基本DP：8 奖励：DP+6

第三章
克洛斯贝尔创立纪念庆典

可以获得料理——轻快爆米花，雪花冰激凌。
书籍——《克洛斯贝尔时代周刊④》，《克洛斯贝尔时代周刊⑤》，《黑市医生格伦 6卷》，《黑市医生格伦 7卷》，《黑市医生格伦 8卷》，《黑市医生格伦 9卷》，《黑市医生格伦 10卷》。
本章可获得的全DP为98点，累计DP252点。

克洛斯贝尔创立纪念庆典正式开始，支援科得到了一天的休假。罗伊德继续出去拈花惹草、兰迪在赌场“打劫”、缇欧在网游上虐约纳、艾莉……别说你在剧情动画中没看到。不过第二天一开始各位也就继续回到岗位上维持治安了。

★中央广场的百货店以及古董店会有新的家具出现，不要忘记去购买，还有【克洛斯贝尔时代周刊④】。

★中央广场的阿罗纳爆米花店处对话可以学会【轻快爆米花】的制作方法。

★艾丝蒂尔和约修亚正在行政区的长椅上，可以去剧情对话。

★小猫喂食奖励：巨血蟹-妨害2，电鳗-范围，恶魔巨鲶-行动力3，弧光蟹-精神3，金鲑-练气，锦鲤-治愈，霸王蛇鱼-美臭。

支线任务：违章停车的取缔

1. 前往警察局总部与接待处对话后触发剧情，乔里基科长和凯特巡警会讲解任务要求并得到车牌列表和违章停车取缔套件。

2. 前往西克洛斯贝尔街道查看四辆停靠的车辆，然后给车号EW3100的车贴条。看到车号CL1101的车子。

3. 前往东克洛斯贝尔街道查看车辆，给车号CW6422的车贴条。同时也看到了CL1101，全部检查完毕后会有剧情。

4. 这时不要去报告，再次检查两辆CL1101牌照的车子触发剧情后回警察总局部报告。

报酬：基本DP：3 奖励：DP+4 奖金：1500米拉





支线任务：克洛斯贝尔百景摄影

1. 前往警察局总部与接待处对话后触发剧情，乔里基科长和凯特巡1. 到港湾区的CBN通讯社，与接待员对话后获得任务。然后见到了委托人格蕾丝，并获得委托的要求以及导力相机。整个游戏中最麻烦的跑腿任务，奖励也很普通，果然和这个女人有关系就没好事情。这个任务要获得全部DP需要等完成了“主线任务：搜寻失踪游客的委托”之后才能获得。几乎需要跑一遍以前去过的所有地方，不过除了照片⑦以外都可以在其他任务中顺便完成，以下任务中都会提到。但是如果不放心的话就先去跑一边吧，到达拍摄点附近会有提示出现。



①阿尔摩利卡村的私有地附近。
②阿尔摩利卡村村长家的左侧。
③乌尔斯拉间道出城的第一个地图的白色平台上，那里同时也是钓鱼点。
④玛因兹山道大圣堂后方的墓地。
⑤玛因兹山道停靠站左侧的瀑布。
⑥西克洛斯贝尔停靠站，向克洛斯贝尔方向走一张地图俯视铁轨的地方
⑦星见之塔那张地图可以看到塔全貌的那个阶梯处。（这个地点必须要个别去跑一次。）
⑧玛因兹隧道左侧出口的月之僧院门口。
⑨古战场・太阳堡垒的一口大钟处。



报酬：基本DP：3
奖励：DP+3 奖金：2000米拉





支线任务：搜寻重要的遗失物

1. 在警察局总部的会议室可以见到皮埃尔副局长得知其结婚戒指遗1. 去西克洛斯贝尔的停靠站，向克洛斯贝尔的方向走一张地图拍摄照片⑥。

2. 之后在乘车前往贝尔加德门，与二楼司令部兰迪的老相识米蕾优准尉对话获得任务。

3. 前往以后装甲车附近车发剧情，然后来到食堂与前台对话触发剧情，最后来到最顶上的三楼屋顶。

4. 检查屋顶的三个地方左下角、上面一点的左侧围栏以及两名士兵中间，之后来到最右侧的角落触发剧情，任务完成。

报酬：基本DP：3 奖金：1500米拉





支线任务：地下空间B1区域的通缉魔兽

1. 十分简单再次去之前地下空间B1区域那个BOSS战的地方就可以看到通缉魔兽。

2. 魔兽的群攻还是比较厉害的，而且会有四个小怪在，多使用火或者地的魔法。

报酬：基本DP：4 奖金：2000米拉



主线任务：搜寻副教授的请求

1. 去乌尔斯拉间道出城第一张地图的平台上拍摄照片③，那里也有一个钓鱼点。然后来到圣乌尔斯拉医科大学，在那里的招待所有家具【壁挂钟】售卖。

2. 医院接待处对话后了解到约修拉姆副教授又不知道去哪里偷懒了，之后回到克洛斯贝尔室内的钓公师团得到新的钓具“竹竿”，之后在医院附近的河道看到了正在参加钓鱼比赛的约修拉姆。那里可以看到之前介绍艾丝蒂尔介入钓公师团与男主角同名的罗伊德先生。

3. 约修拉姆要求一决胜负后才肯回去，与罗伊德对话后可以得到一些鱼饵，在罗伊德附近的临时钓鱼点吊起雪花蟹后用竹竿+雪花蟹在地图最右侧的钓鱼点吊起巨鲶，之后就可以找支部负责人评判胜负了，剧情后回到医院。如果没有巨鲶会得不到奖励DP。

4. 之后马上再次来到这里可以从钓鱼者彼得那里得到【黑市医生格伦 6卷】，然后返回市内自动获得下一个主线任务。

报酬：基本DP：5 奖励：DP+3 奖金：2000米拉



主线任务：急执的仲裁

1. 本任务要在第二天结束后才会自动结算DP。前往港湾区看到圣书会和剑蛇帮在争吵，不过这次是有规则的比赛，不过还是给周围人带来了麻烦。之后艾丝蒂尔和约修亚赶到，争吵越来越厉害了……

2. 在兰迪的提议下进行追逐比赛，并自动学会组合战技【燃烧之怒】。在比赛中的判断事件中，一次选择——【直接突击】、【组合战记】、【各个击破】，全部选择正确的话兰迪好感度增加。然后兰迪会爆发最后赢得比赛，中间有选项错误的话便不会有全部奖励。之后的对话中小艾与小约提到了“拍卖会”。

3. 创立纪念庆典第二天结束。

报酬：基本DP：2 奖励：DP+3 奖金：2000米拉







未完待续



真善美 人类的终极追求

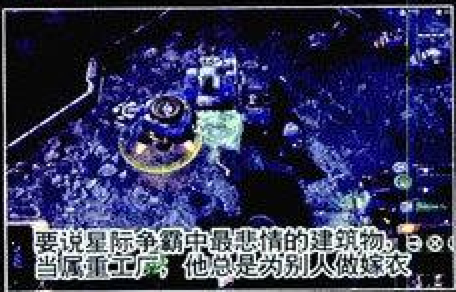
星际2战术教学

不平衡，要修改！

在星际争霸2正式发售一周年之际，全球玩家也迎来了第三个赛季。与此同时，台服正式与韩服合并，而笔者也借此机会转型随机玩家，正所谓知己知彼，百战不殆……队、队长，我真的不是奸细！！

咳！于是这次给大家带来的，便是当前人族对抗神族的一套最流行、也是最强力的战术。

说起TvP的较量，曾有种响当当的战术叫做“乱七八糟一波流”。而它经过玩家们的不断地优化，逐渐演变成了如今著名的一套一波流战术，曰“真善美一波流”（Real, Kind, Beauty）。其战术思路明确、操作难度适中、且曾在相当一段时期内完克了神族所有的战术开局，也因此导致了大量T黑的涌现……那么下面就让我们结合一场GSL战队练习赛的rep，来为大家详细介绍一下真善美的具体开局流程以及操作细节，地图是GSL的比赛地图——萨尔纳加要塞。



要说星际争霸中最悲情的建筑物，当属重工厂，他总是为别人做嫁衣



没有支架的坦克最大的优势就是可以“甩”，甩那扁平的炮管

开局流程与细节

游戏开始，生产SCV至10人口，在高地路口建造补给站。接下来，12农民时建造兵营（BB）、13农民时建造气矿（BR）、15农民时兵营建造完毕，开始升级星轨指挥中心。升级完毕后，保证农民不断、人口不卡。

兵营建造完成后，开始生产枪兵，赶走对方的探路农民。当气体存够100时，放下重工厂（VF），这大约是在第2个枪兵刚好建造出来、游戏时间3:25左右。而当重工厂建造到1/4时，就可以放下第二个气矿了。

在第3个枪兵建造出来以后，我们需要在路口处建造一个碉堡。由于真善美本质上是一种科技+暴兵的打法，因此前期的防守会相对薄弱，建造地堡则安全许多。然后兵营挂上双倍附件（即反应炉），完成后枪兵不停造……枪兵才是人族的核心兵种！



前期处理好探路农民就不说了，真善美也怕出门被野水晶传兵



这架女妖没有隐，但她居然点爆了对面6个探机，回去修一修又是一条好汉

重工厂建造完成后，紧接着开始建造星际港（VS）。随后开始建造第二个兵营（不挂附件），重工厂则挂科技附件。等星际港建造完成后，重工厂的科技附件也正好完成。让重工厂和星际港飘起来交换一下位置，将科技附件给星际港，第一时间出一个渡鸦，而重工厂则开始挂第二个附件，完成以后开始生产坦克。

在这场比赛中，人族玩家并没有选择升级坦克的支架。我们千万不要以为坦克只有架起才能有效地输出，事实上在没有架起的情况下，坦克的单体伤害是要略高于架起状态的。当然，坦克架起来以后会拥有极远的射程与溅射伤害，但是灵活性上会差很多，有时候反而会影响推进的速率……这是不少玩家需要加深的理解之一。

渡鸦生产出来以后，紧接着就开始生产女妖。由于现在多数神族都会造小丁当来反隐，所以女妖的隐形不升级也可以。女妖生产出来以后，可以去神族基地中偷几个农民，看到追猎则立刻跑路。由于神族必须要防范我们升级女妖的隐形，所以至少要出1个小丁当——对手耗费了25水晶/75气体而我们省下了200水晶/200气体，小小的优势也将使胜利的天平微微倾斜。

随后我们需要做的，仅仅是女妖、坦克不停造，枪兵不断出，农民也不断训练，同时保证不卡人口即可。

作者：贤者的恋爱 文编：X先生 美编：哈秋

进攻、进攻！

有人说真善美一波流厉害就厉害在它的Timing（进攻时机）——真善美的Timing，就是没有Timing！确实如此，笔者见过7分半出门的真善美，见过8分、8分半出门的真善美，论坛有一些大宗师则推荐过9分半出门……而这场比赛中，神族的战术是单BG开矿，可以说经济是相当的好，而人族这边，竟然一直拖到10分半才出门！这时，人族拥有3架女妖、5辆坦克、28个枪兵以及1个渡鸦，家里则拖出10-12个农民并开好自动维修。

理论上，神族因为2矿很早，已经采集了很久了，所以这次防御战应该是占有巨大优势的。但是当交战开始，渡鸦立刻摆下2个无人防御机，它们吸收了追猎者的大量火力——这位人族玩家那么晚进攻，原来是在等渡鸦的能量达到200！由于追猎无法输出，女妖可以肆无忌惮地点杀不朽，而农民和机枪则充当肉盾，尽可能阻止对手集火坦克。在一些录像中，操作好的神族选手面对真善美一波，会分出不朽绕道人族阵型后面点杀架起的坦克，效果相当好，以至于很完美地抵挡下了人族的这一波进攻。而这里不升级坦克支架的用意，恐怕就是为了令坦克在战场上能更加灵活地走位！而与此同时，另一些神族玩家会选择出提速叉叉，在叉叉冲锋近身以后坦克的溅射将很严重地伤害到己方的机枪和农民。而若是不升级支架，那么自然就没有这样的顾虑了。当然，如果读者对自己的操作有信心，升级一下支架也是很好的选择，即便面对提速叉叉，只要手动让坦克去轰炸后排的追猎、哨兵，那么也同样不存在误伤的问题了。

这场战斗再次证明，真善美一波流确实强悍。神族的经济即便是如此之好，却还是无法抵挡人族的进攻。一波交战，由于追猎根本无法输出，因此女妖战机全部存活，而且交战中又后续了一架，战斗完毕后已经达到4架女妖；坦克在对手不朽的强行点杀下损失了一些，但还是剩下了2辆；枪兵和农民则都存活了一半以上。而反观神族这边，除了后排的8个追猎以外，叉叉和不朽悉数战死，不得已选择了撤退。随后紧接着的一波进攻毫无悬念，神族稍作抵抗就打出了GG！



决战那一刻的部队花费对比，其实神族的部队花费和人口数量还不占优势，人族只是兵种科技含量稍高，但战斗的结局却是人族获胜，这也是不少人抱怨不平衡的一点。


定点防御靶机绝对是高科技，它能用激光挡住激光，也不知是什么原理


女妖姐姐，你不要怕，有咱们农民兄弟在底下焊你呢


大战之后，神族全倒，人族的主力没伤什么筋骨


又能反隐又能防御又能偷农民，铁鸦就是真善美的灵魂

分析与结语

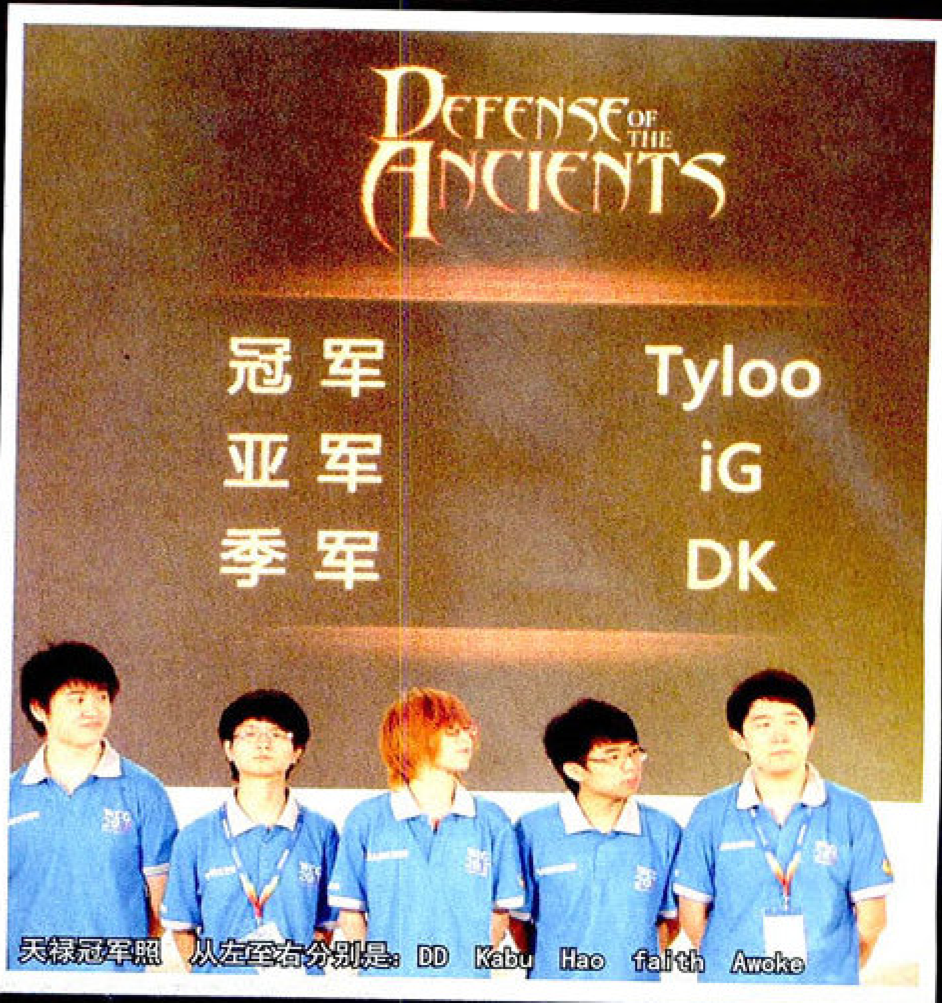
平时录像看得多的读者可能会发现，真善美一波流绝非一种战术定式，它的变化相当之多，除开Timing不说，光是兵种搭配就有很多种选择——例如将女妖换成医疗艇，一方面为架起的坦克提供视野，另一方面可以让机枪、SCV更好地存活，为坦克的输出提供条件；又或是第一时间升级恶狼战车的蓝火，并搭配医疗艇空投，同时正面推进……而这场战报又为我们提供了另一种思路，那就是等待渡鸦的能量，当渡鸦满能量以后，一次可以投放两个无人防御机，它们完全封锁了神族的对空力量，使女妖的发挥空间达到极致。

虽然说由于真善美一波流的存在使相当多的神族玩家大呼“人族imba”，但是笔者还是倾向与认为每一种战术都有其弱点。在GSL赛场上，天才猴哥Genius带给我们的3BG+VS、追猎+虚空的战术也确确实实能够有效地克制真善美一波。所以虽然天梯上依旧是10个T、9个真善美，但相信随着神族战术的革新，T、P之间的战术博弈一定会绽放出更加绚烂的光彩！

WORLD CYBER GAMES

辅助才是核心 团装必将大热

WCG2011中国区总决赛 Tyloo Vs IG



天禄冠军照 从左至右分别是：DD Kabu Hao faith Awoke

关注DOTA的读者一定已经听说过WCG2011中国区总决赛的那场大战。参赛的双方分别是老牌强队Tyloo和新成立的豪门IG。那场比赛打了一个多小时，节奏紧凑，人头数始终不相上下，可以说是一场锻炼观众膀胱的马拉松。最终它以IG被强拆基地作为结局。回顾这场比赛，除了两个顶尖战队间精彩的对抗之外，我们还能看见些什么？



侦察守卫

镜头回放

开场1分钟不到，近卫5人抱团，封天灾上路野。巫医从树林缝隙甩出瓶子晕到VS和老牛两人。后手幽鬼巫妖技能全上，zhou神的幽鬼拿到第一滴血。

价值分析

这第一滴血当然有各种原因：Tyloo的队员调整按键，狼人在家泡温泉，选手走位运气等等。但排除以上因素，它发生的根本原因是IG的团队辅助开局去封野。

出门装一直就是大家乐于讨论的重点。初期买鸡就不用说了，现在越来越多的人重视起初期买眼的作用。特别是最近这两个版本野区已经成为DOTA的第四线，各种打野日益盛行。

简单分析就能知道，初期两个眼的成本是200块钱。一波野怪就值八九十块，只要封掉对面的一波野，理论上就算不亏了。实际上在眼睛持续时间6分钟里，大概可以让对面少打5波野，那么投入和收益的比例就高达四五倍之多。实在是非常划算。如果是低端局，可以一眼封掉对面的拉野点，一眼观察半条河道。同时帮助自己的队友控符。初期的一个符也是价值连城的宝贝。

特别是知道对面有狼人的时候，初期的眼睛更要早插、多插。笔者有个朋友是专门玩辅助的，路人局里他只要看到对面有狼人，开局二话不说直接就买2组眼，把对面四野全封了——就是要做得这么绝，一点后路都不留。这样做导致的结局就是对面的狼人前期发育悲惨，心理素质差一点的直接就退了（心里暗骂：我靠，什么情况！不刷野怪，碰到BUG版子了。）


有多少的命案，就是发生在这个位置


说起来，指环王的魔王也就是高地上插了一个眼而已

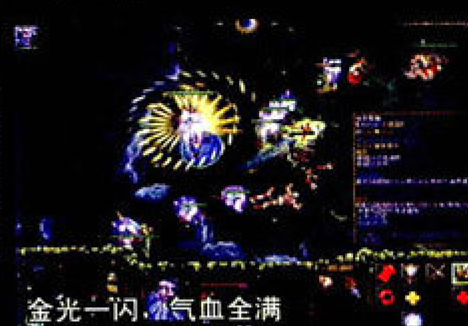
梅肯斯姆

镜头回放

8分钟Tyloo狼人打肉山。IG后路包抄。双方非主力英雄首先照面，老牛、暗影恶魔和复仇对上巫医、巫妖和兽王。在野区的巫医+巫妖占尽优势，几乎就要双杀，却被暗影恶魔一个梅肯刷起血量。最终双方火力全开，幽鬼弹死带有复活盾的狼人后被VS浪死。Tyloo2换3，用老牛和暗影恶魔交换对面的幽鬼、巫医和巫妖。大赚一票。

价值分析

这场战斗的最后蚂蚁和Vs都是黑血逃跑。如果不是有暗影恶魔的一次梅肯，战斗绝对不会是这种结局。梅肯的售价是2306元。+5所有属性，+5护甲，回复4点生命每秒的光环，外加一次性回血250点，


金光一闪，气血全满

临时增加2点护甲。我们来算一算，一个最基础的撑血装备“活力球”售价就要1100元，即使是撑血的假腿都需要额外投入950元。所以理论上梅肯只要是能加到2个人的血，它就是算不亏了。如果能加到更多人的血，那就是成倍的大赚。更别说它平时的那些基础属性。考虑到它的合成平滑，散件很早就能产生效用，其实最终的效果只需要花费900元而已。

卡德加之洞察烟斗

镜头回放

32分钟Tyhoo在IG中路高地下集结，准备推进高地。IG利用视野优势，发条先手，兽王大后手，分别定住了蚂蚁和狼人。同时IG幽鬼大招，准备切入。就在这一瞬间，蚂蚁掏出烟斗，团队罩上绝缘。IG虽有良好的先手和队形，看到罩子却犹豫了半秒钟。在这漫长的半秒钟里，Vs换人交换出幽鬼，集中火力秒掉了他，瞬间形势大反转。是役IG中路告破。



烟斗可以抗魔，胡须可以做药，卡德加的浑身都是宝

价值分析

卡德加之洞察烟斗价格还是挺贵的：3600的价格几乎等于一个大件。但是它能带给队伍非常大的心理优势。队友们套了罩子之后，就觉得自己无敌了，就敢冲了；而对手看到你们全体都有罩子，心里总会有犹豫一下，是不是要等10秒钟的罩子结束了再上。这种心理差距在战场上就会显示为气势上的差别。而打DOTA的气势有多重要，相信不用我多说了。

弗拉迪米尔的祭品

镜头回放

第18分钟、第29分钟、第43分钟、第56分钟……狼人和他的Tyloo队友非常热衷于找肉山的晦气。每一次IG战队都意识到了他们的意图，每一次也都进行了干扰。甚至还有一次偷得了肉山的奶酪，但是无论他们怎么骚扰，带着祭品的狼人还是一次次地把肉山和肉山盾纳入囊中。


说来也奇怪，DOTA的狼人需要配吸血鬼的祭品

价值分析

祭品2050元，团队增加5点护甲，15%的攻击力，16%吸血，0.8每秒回魔，还带2点生命恢复，是某些英雄的核心装备。和它比较一下：强袭5350元，群体破甲5点，团队增加5点护甲，20攻速，自身增加10点护甲35攻速。性价比哪个更高非常明显。虽然两者的专注光环不能叠加，但是这次Tyloo的狼人干脆把两个装备都出了。反观IG方面，即使是幽鬼出了散失之后，团队中还是没有人出祭品。这样别的不说，光整体的基础攻击和护甲两支队伍就差了一大截。

Guinsoo的邪恶镰刀

镜头回放

打到第60分钟，双方在近卫下路高地进行决战。暗影恶魔被兽王大招先手定身，但他凭借队友老牛的掩护和自己的技能外加推推棒的帮助，在战场上艰难地存活了下来，而且还带着对方幽鬼绕离主战场，拖了至少有10秒钟。期间他的兄弟狼人咬死了对面的3个酱油。最终Zhou神的幽鬼赶回战场，开分身斧对上狼人，但是被阴在一边的蚂蚁从分身中找出真身，瞬间变羊，3秒就跪。

价值分析

整场比赛，蚂蚁出装是挑战——假腿——笛子——羊刀——龙心，没有一件攻击装备。完全是一个搅局型定位的蚂蚁。正是这只蚂蚁在整场战斗中起了非常重要的作用。它的笛子帮助队友抗下了对面的大量魔法伤害，它的羊刀克制了对面的绿杖，它的破甲也提升了团队整体的输出能力。5600的羊刀能卖到那个价钱，它是有原因的。连蚂蚁都可以出羊刀，有钱的智力英雄出一个肯定是稳赚不亏。


武功再高也怕羊刀

如何击败大神

回顾整场比赛，虽然人头数上双方相差不多，场面也是打得有来有回。但两边最明显的区别就是IG这方完全以zhou的幽鬼为核心，依靠他大神级别的个人能力拯救世界；而Tyloo则是全体出团队装备，每一个人都有存在的价值：蚂蚁可以乱窜，VS可以换人，老牛可以控场，毒狗可以复制。最终的结局就是大神也没能干过5个人的团队。这就是一场辅助和团队的胜利。





不是所有血厚的都叫坦克 你得要皮厚才行

编者前言

虽说LOL看起来像是一个DOTA游戏，但如果你熟悉了这款游戏之后，就会发现它们的深层机制是完全不同的。在LOL中，有法术强度的概念：法术伤害可以成长。相应的，防御装备也加强了法系防御的属性，演化出了种类繁多的防御装备。这一系列变动的后果是“坦克”地位的提高。英雄联盟中“伤害吸收者”是团队中重要的构成部分，他们的玩法也相当丰富而有趣。这一特点是DOTA中所没有的。这篇文章是美服某高玩结合自己的坦克经验，从技能等方面解析了LOL中坦克职业的定位。相信它能帮助新手更好地理解坦克的定义。

海鲜才是生猛 我们是刚猛



海鲜的盔甲都挺厚的……呐，我怎么饿了

LOL的英雄不像DotA一样有力量，敏捷，智力之分，从而可以很清晰的表现此英雄的定位。LOL也不像魔兽世界那样设置许多定位明显的职业。从何区分英雄特征呢？答案是技能。

坦克首先考虑的是抗揍，所以护盾类或者减伤类技能是必不可少的，类似龙龟的W，木乃伊的E等等。有了这个坦克才能在群战之中吸收更多的伤害，他们比普通英雄的过人之处就在于他们有这些特色技能来抵消伤害，不然人人出些防装都能做坦克了。

其次做坦克要有威胁，即控制或者输出技能，不然人家为什么要打你？你连被打的资格都没有，团战无视你，等于你们4v5。所以英雄联盟中的坦克也必须要拥有极高的威胁，做到又能刚又能猛。



↗刚猛的代表，虽然这几位老被BAN小黑屋

给一个不能忽视的理由

说起英雄联盟最给力的控制当属嘲讽。没错，不是眩晕，嘲讽的效果是让对手强制攻击你，期间不能释放法术，只能傻打，相比于眩晕中了嘲讽的人你还能拖着他走（塔下嘲讽最好了）。所以嘲讽当之无愧是英雄联盟第一控制。



阿木木的大招就像是DOTA老树的疯狂生长，不知捕获了多少天真少年的心

眩晕和恐惧并列第二。眩晕的作用不用多做解释，就是让敌方数秒内动弹不得，无法做任何行动。恐惧是让对方漫无目的的瞎跑，也是无法行动。但是英雄联盟中眩晕时间一般都不超过2秒，带恐惧技能的很少，所以实用性不高屈居第二。



压制是一个好技能，连召唤师技能的净化都不能用

接下来是禁锢，缠绕这两个，这些技能的效果是让你不能移动，其他什么事都可以，虽然没有前面2者那么好，但是长达2秒的时间是他的优势，一般这类技能的持续时间内足够队友反应跟上了。

排在最后的是减速。减速分为很多个种类。有普通减速，表现为英雄脚下出现淤泥状动画；有冰霜减速，表现为英雄脚下出现冰霜动画。（冰霜减速又分为2种，第一种是一般冰霜，和其他几类无差异，第二种是冰凤凰艾维尼亚特有，为冻伤，可以触发她的一些技能特效）；顺便说下，有些冰霜减速还有附带攻击速度下降效果，比如努努的E，你可以看到你的状态栏有两个负面状态，另一个就是攻速下降效果，一般减速大多数是没有的。还有减速是红buff减速，表现为英雄出现燃烧动画，并且持续掉血。另外各种装备中提供的减速也各有特点。因为减速这个控制仅仅是让敌方降低移动速度，想做什么还是能做，所以它只能算是一个“软”控制。

最后介绍下英雄联盟中一个特殊的状态，名为“压制”，这个技能只有少数英雄大招才有，目前只有狼人、首领之傲、先知玛尔扎哈以及最近出来的水晶蝎子SK有这个技能。你可以把压制看成一个加强版眩晕，此状态下你一切技能都不能用，包括召唤师技能净化（蛮王的大招倒是可以）。不过这好像和坦克没啥关系。

坦克的话必须要拥有第一或者第二位的硬控制才能算好坦克。至于纯输出技能，一般坦克不强调有，因为如果一个坦克兼具了控制，输出，减伤3个属性，那么要dps和carry干什么？



浮空也是LOL的控制技能，很多团控属性都是浮空。它差不多相当于DOTA里的把人扎起，做上下运动，就是滞空时间短了点。另外还有位移技能和改变地形技能，都算是另类控制。

爷爷今天就让你知道什么叫硬的

控制技能我已经分析过了，现在来说减伤技能。为了说明详情，我首先要简单解释下英雄联盟中各项属性，人物头像靠右从上往下依次是：

物理攻击力：简称AD=attack damage，表示普通攻击能造成多少伤害
魔法攻击力：简称AP=ability power，表示你的法术能获得多少伤害加成
攻击速度：有as一说但非官方，数值表示你1秒内能攻击几次
移动速度：这不用解释了吧，表示你走路速度有多快
物理抗性：白色盾牌图标，相当于护甲，表示你能减免多少物理伤害
魔法抗性：蓝色盾牌图标，相当于魔抗，表示你能减免多少魔法伤害

如果大家把鼠标放到游戏的双抗数值上，就可以看到这么一段话。双抗是按照百分比来减少所受伤害的，但是这个百分比会随着数值的提高而上升，但是百分比上升的速度却随数值提高而减慢，比如开始的100护甲能提供你50%物理免伤，但是你到200是不是就可以100%免伤了呢？不是，这就说明了抗性的收益是会逐渐递减的。

X插话

X先生：关于护甲递减效应，各方有不同的看法。如果按照“数值生命换算有效生命”的抗击打能力来算：100防减少50%伤害，200防减少75%伤害，护甲的收益并不递减。但是考虑到游戏后期的数值实际进阶梯度，又有其他算法。笔者这里仅是个人观点，供您参考，如有不同意见欢迎来稿讨论。





初期的一件布甲+18护甲，伤害减免从22%增加到了32%，假设一个英雄有100点生命，那么在22%的伤害减免下，杀死他需要129的攻击；在32%的伤害减免下，杀死他需要147的攻击，147-129=18，所以+18护甲相当于给英雄增加了18%的有效生命。



因为符文系统的引入，LOL英雄初期属性的差异化极大，前期靠符文抬抗性也是很好的选择



有人说，既然会递减，那我直接出血好了，为什么还要那么麻烦呢？血是不会递减的，加多少就是多少。其实也不然，我们来做一个很简单的算术。1000血，30物抗的英雄，买一个475的红宝石，加了180血，能多承受5.5%的伤害，但是如果买一个300的布甲，其增加的物理减免百分比肯定超过了5.5%。性价比摆在那里，这就是前期堆抗不堆血的原因。

另一方面，在英雄联盟中有能力作为坦克的英雄，自身天然的血量成长不低。根据实战经验来看，一个坦克血量有3000左右已经算很不错了，一般2500就算可以了，况且英雄联盟中有很多按照血量百分比来计算的伤害（算作魔法伤害）——血越多伤害也就越高。此时双抗的优势就体现出来了。

魔抗和物抗（简称双抗）都是能百分比减少伤害的属性，是坦克的必备属性。我们不妨来看看几个最优秀的坦克的技能。龙龟，是大量加双抗的技能。殇之木乃伊，是一个针对物理dps的强力减伤技能（此技能是先计算他的攻击和你的护甲，得出你最终受到的伤害，在此基础上再减免10点，不得不说imba）。相比之下我们再来看看一些其他有护盾的英雄，亡灵勇士塞恩这是个纯加血的技能，上面也说了坦克重要的是双抗，血是其次的，所以这不能算一个合格的减伤技能，也是塞恩无法成为主流坦克的原因之一。综上得出，好的减伤技能必须是增加双抗，减少受伤百分比或者针对单一输出（物理/魔法）有很出色防御能力的技能，而不是纯加血的盾类技能。



虽然本文没说，但是做坦克还有一点非常重要，那就是一颗勇敢的心。

英雄联盟里的八卦

德玛西亚

火人 德玛西亚战俘并屈服于德玛西亚

皮城女警 为追捕唯一一个从她眼皮底下逃走的逃犯来到德玛西亚

狂战士 从海上被冲到德玛西亚的

石像鬼 这货……干嘛的？

薇恩 残忍的联盟执政官

波比 班德尔驻德玛西亚大使，因杀父之仇加入了对抗诺克萨斯的战争

四阿哥 曾被乌尔加特打败，被盖伦救下

（好友，救命恩人）

盖伦 编辑部称他为大表哥，暗恋卡特琳娜

（兄妹）

拉克丝 千金大小姐，曾经在诺克萨斯当间谍

赵信 原诺克萨斯角斗士，被嘉文二世救出后效忠于德玛西亚

战争

斯坦帕部落

战争

潘森 斯巴达就是斯巴达！居然同时对抗两大国

战争

奈德丽 为保护德玛西亚和诺克萨斯间的森林而活着

巨魔 承担了全村人的诅咒，变异的英雄

茂凯 滥用魔法的产物

牛头 部落被诺克萨斯夷为平地，发奋复仇

盲僧 自焚抗议诺克萨斯与艾欧尼亚之间的战争，结果双目失明。因一次魔法事故发誓再也不碰魔法，这哥们儿整个一杯具！

同盟

铁刺山脉

雪人骑士 他们到底是骑士的朋友还是雪人的？

（好友）

凤凰 山脉领主，是只鸟……

（好友）

艾希 部落公主，与蛮王有绯闻

（好友）

蛮族之王 小时候被诺克萨斯灭族，后统一了蛮族部落

班德尔城

提莫 班德尔城特种部队斥候队长。

（绯闻情侣）

炮娘 隶属班德尔城特种部队。

大头 班德尔城最伟大的科学家。

兰博 大头的忠实粉丝，对他深深佩服。

阿木木 过去已经完全记不起来了

飞机哥 打酱油

维嘉 沉浸于让世界俯首称臣的幻想中

我们没有职业操守，我们专揭LOL明星隐私，我们的资讯收集能力，并非一般记者所能比拟的，一切超乎正常的手段（例如：连续驻守再目标附近长达一二星期，或者死缠烂打连续一二个月。），具有持续的新闻嗅觉、新闻追踪的耐力，与守候新闻的耐性，甚至独到的新闻判断力。一般的新闻记者绝大多数并无此种特质。在游戏里闪亮发光的大英雄一举一动都是显示器前的焦点，但他们背地里剪不断理还乱的爱恨情愁又有多少人知晓？就让我们揭开这层面纱，看看这个联盟到底有多少的重口味。



诺克萨斯
卡特琳娜
盖伦的暗恋对象。公测封面女郎。
诡术妖姬
“黑暗玫瑰”首领，曾被认为是诺克萨斯真正的首领
复活恩人
姐妹
赛恩
战死后被卡特琳娜派人复活成为亡灵勇士
魔蛇
依靠美色窃取情报的间谍，因泄露蛮族情报被诅咒成蛇身
沃里克
天才炼金师
炼金
祖安人，毒杀了易大师全村村民
师徒
蒙多
祖安人，因研究杀人科学被驱逐，却被诺克萨斯接受
轮子大妈
不满当局政策，脱离了诺克萨斯成为佣兵
酒桶
生活在诺克萨斯的世外桃源，不问世事
策士统领
高级军官，暗恋娑娜
安妮
其父母发动政变失败逃到山里生了她，是个天才
吸血鬼
杀人后逃到深山老林，结果遇到世外高僧，高僧将功力传给他之后圆寂
乌尔加特
曾把四阿哥打得体无完肤，但被赶来的盖伦杀死，后被诺克萨斯实验室复活，变成螃蟹人
诅咒
仇人
暗恋
战争
艾欧尼亚
索拉卡
因诅咒沃里克变成狼人而丧失了成为神的机会
易大师
剑圣
娑娜
被策士统领暗恋
德鲁伊
因抑制不住兽性而闷闷不乐，后经过高人指点豁然开朗，可以灵活驾驭自己的兽性……
凯南
逐日，弘扬正道
阿卡莉
修技，替天行道
慎
观星，抛弃一切情感的公正
暗影三人组
卡尔玛
艾欧尼亚首领
刀锋意志
护卫队长
师徒
上古世界
凯尔
莫甘娜
姐妹
死敌
祖安
卡牌
祖安第一赌徒
老鼠
它也住下水道！
迦娜
皮肤白，身材好，头发飘逸
稻草人
祖安第一英雄
蒸汽机器人
虽然存在产权问题，但它拥有独立思考能力
艾卡西亚
卡萨丁
因为看见了虚空而失去人形的人类，但他们并没有丧失理智
大嘴
由卡萨丁召唤到这个世界，以吃饱肚子为由参加战争
大虫子
暗物质和联盟的召唤仪式混杂起来，于是虫子出现了！
比尔吉沃特
船长
杀死了自己的父亲，从而夺取了他的海盗船舰队
好运姐
自力更生，艰苦奋斗，为母报仇，振兴家乡！
铁男
谜一样的男人！
乌龟
来自南方，正在寻找同类
寡妇
传闻来自暗影岛
武器
有人不满他的特权，所以他用路灯砸人！
宝石
从符文之地来的流浪汉……
探险家
下水道发现传世之宝成为高手

兄弟姐妹相残

矛盾导火线

一条狗 一条鳄鱼
事实证明品种的差异，很难和平共处，更何况其中一个还背负着野种的骂名

管理员 看门的
一个室内吹着空调，一个室外迎着烈日，职位的贵贱注定了他们没有共同语言

做好人 做恶人
一个是教书的，接触的都是上流社会；一个是看场子的，整日和小混混打交道，近朱者赤，近墨者黑



在遥远的世界，有一个庞大博学的沙漠帝国，那里有一对兄弟，一个叫内瑟斯，一个叫雷克顿，一个是狗头，一个是鳄鱼……一直没有搞明白，他们老爸老妈是什么？是怎样的基因突变才能生出这样差异的品种？他们都在秘藏着远古智慧和生死循环奥义的大图书馆里工作，鳄鱼他能够判断前来求学的人的本意，然后驱逐那些心怀鬼胎的人，说白了就是个看门的，类似“华人与狗”之类的牌子都是他写的，而哥哥则舒舒服服的坐在里面当管理员，吹着空调向前来求学的学者们传授知识。随着情况的恶化，鳄鱼发现只有杀死那些心怀鬼胎的人类，才能平息他的怒气（这就是为什么鳄鱼用怒气的原因）。然而，这样做就像鳄鱼杀死的生命一样短暂易逝，死灰复燃的怒气只会愈加强烈。狗头人想让鳄鱼清醒过来，可他已无可救药。沮丧的狗头人只能选择杀死他任性的弟弟。但当一切即将发生的时候，联盟的召唤师把他们带到了英雄联盟。

莫甘娜和凯尔是同胞姐妹，同属于永生一族，然后凯尔是最强壮的英雄，并致力于消灭一切邪恶，妹妹莫甘娜，同时也是她们一族的弃徒。一方宣称自己是完美守序和正义的，他们作战是为了用自己的法律和强力中央统治来统一世界。另外一方把他们视为专制统治者，认为他们目光短浅，为了效率和安全牺牲个人和自由。当莫甘娜拒绝参与凯尔的战争时，凯尔先发制人，和莫甘娜脱离血缘关系。最终，莫甘娜积攒了足够力量，非常接近凯尔甚至是能够挑战凯尔。随着时间的逼近，两人终于迎来了能一决高下的最后战斗。



冤冤相报何时了

里托大师死后留下一双儿女，泽洛斯和艾瑞莉娅，此外还有他那把传奇的独门武器。泽洛斯成为了艾欧尼亚军队中的一名军官，在诺克萨斯入侵艾欧尼亚的前夕前往德玛西亚寻求帮助。在兄长返回艾欧尼亚之前，艾瑞莉娅被赋予了保卫家园的重任。在随后的战斗中，艾瑞莉娅受到了诺克萨斯黑暗巫师的诅咒。在她生命垂危之际，“众星之子”索拉卡试图将她那消散的灵魂稳定下来。在不愿放弃家园的强大意志支撑下，艾瑞莉娅从垂死的边缘苏醒了过来。





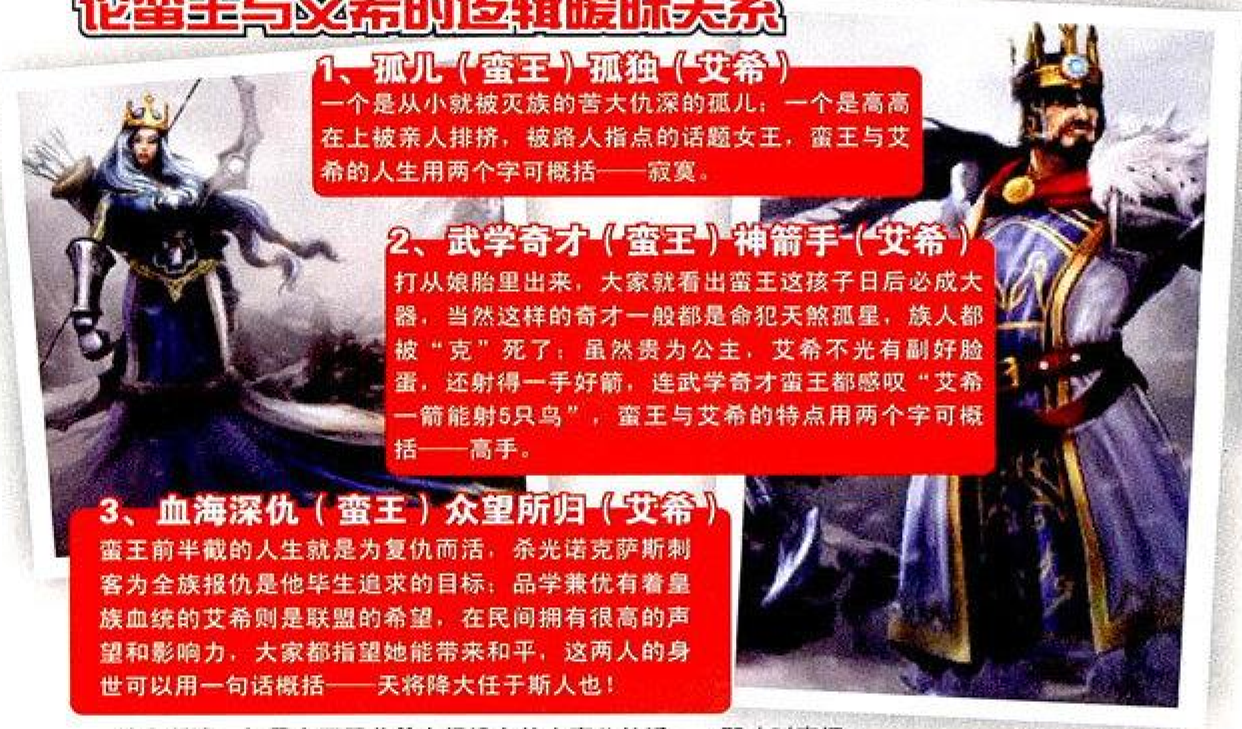
沃里克，一名唯利是图的化学家，效命于诺克萨斯，给索拉卡的族人造成了难以想象的痛苦与死亡。这样一位炼金天才对其所犯下的暴行毫不负责。随着诺克萨斯的杀戮与恐怖在索拉卡的故乡愈演愈烈，她那充斥心中的怒火与愤恨终于不可抑止地爆发了。她召唤天庭神力来诅咒沃里克，将其永久地变成一个狼人——一头狂暴凶残的野兽。

艾希能够一箭射中五只鸟

一直以来蛮王和艾希之间都保持着暧昧不清的关系，面对外人的质疑这两人异口同声的澄清“我们之间是清白的……”作为瓦洛兰地区的两个帮派首领，这两人的身世也堪称一致的苦大仇深。蛮王从小就被人灭了全家，好在他骨骼清奇、天赋异禀，被人灭族之后便励精图治，在高人的指点下终成一代武学奇才，之后聚集了一批不怕死的蛮士占山为王，终成一代霸主；而艾希虽然贵为传奇三姐妹之一，但是却被处处排挤（好看漂亮会武术，连流氓都会嫉妒，用丐帮帮主洪七的话说就是“天妒英才”），战争、暗算，在刀光剑影中成长的艾希逐渐练就一身逃命的本领。

综合以上原因，蛮王与艾希之间可谓是惺惺相惜，传言说二人经常偷偷约会（又有说法是订立攻守同盟），虽然处在媒体舆论焦点的艾希向来低调处事，但是蛮王的那张大嘴巴还是多少泄露了一些秘密：“艾希能够一箭射中五只鸟，这值得大肆宣传。”——泰达米尔。

论蛮王与艾希的逻辑暧昧关系



1、孤儿（蛮王）孤独（艾希）
一个是从小就被灭族的苦大仇深的孤儿；一个是高高在上被亲人排挤，被路人指点的话题女王，蛮王与艾希的人生用两个字可概括——寂寞。

2、武学奇才（蛮王）神箭手（艾希）
打从娘胎里出来，大家就看出蛮王这孩子日后必成大器，当然这样的奇才一般都是命犯天煞孤星，族人都被“克”死了；虽然贵为公主，艾希不光有副好脸蛋，还射得一手好箭，连武学奇才蛮王都感叹“艾希一箭能射5只鸟”，蛮王与艾希的特点用两个字可概括——高手。

3、血海深仇（蛮王）众望所归（艾希）
蛮王前半截的人生就是为复仇而活，杀光诺克萨斯刺客为全族报仇是他毕生追求的目标；品学兼优有着皇族血统的艾希则是联盟的希望，在民间拥有很高的声望和影响力，大家都指望她能带来和平，这两人的身世可以用一句话概括——天将降大任于斯人也！

综上所述，如果蛮王跟艾希之间没有什么事儿的话——那才叫奇怪！
根据路边社消息，蛮王和艾希曾订购过一套情侣装。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

辛吉德是祖安备受尊敬的化学世家的后裔。即使在年轻之时，他调制药剂的天赋便远在同龄人之上，很快他便在化学同道中鹤立鸡群。因此他被臭名昭著的沃里克收为徒弟也就不足为奇了。在沃里克的实验室里，辛吉德无休无止地劳作着，迅速地领悟着他师傅致命技艺的每一个细节。






辛吉德对进步的渴望之火是不可熄灭的，并对易大师那毫无防御的村庄很不幸地便沦为了该发明的实验对象。等到易返回之时，村子已经是满目疮痍，那一幕一直是艾欧尼亚的历史上一处难愈的伤口。时至今日，艾欧尼亚人都不愿公开谈及那天所发生的事。易带着他炉火纯青的剑术加入了英雄联盟，他只有一个绝不退缩的目标：那就是为亲人报仇雪恨，一次性终结诺克萨斯的侵略。

贵族之间暧昧不断，男女关系复杂



不详之刃——卡特琳娜

身为受人敬畏的诺克萨斯将军杜克卡奥的女儿，卡特琳娜对他父亲的刀比对裙子、珠宝和她姐妹们过分关心的琐事更感兴趣。童年时代的一次争吵很快揭开了卡特琳娜可怕的杀戮本领，她那机会主义的父亲很高兴地培养她的杀人本能。在城邦最棒刺客的训练下，卡特琳娜在艾欧尼亚战争中首次展示了她的刺杀本领。在那里，她对刀剑的精通和她残酷的性格为她赢得了“不祥之刃”的称号，这个称号将伴随她一生。

德玛西亚之力盖伦在一场小规模战斗后说：“诺克萨斯的不祥之刃就像黑寡妇——美丽却致命。”

德玛西亚之力——盖伦

拥有“德玛西亚之力”头衔的英勇勇士，就是军队的模范，是德玛西亚军队的骄傲，是无畏先锋军团的领袖。

盖伦的前线战略——“杀敌的最好方法就是连他身边的人一起砍翻。”



别人你死我活，你们谈情说爱

在德玛西亚和诺克萨斯的战争中，一直流传着这么一个传说，表面上这是两个阵营的战争，背地里却是两个人的约会时间。盖伦和不详不论两人离得多远，只要开战马上就会黏在一起，不知道的会认为他们有着深仇大恨，但明眼人一看就知道他们的暧昧关系，更有传闻他们已经私定了终身，那些参与战争且幸存下来的士兵们认为，盖伦和卡特琳娜的对战不像是在打斗，而像跳舞，转啊转的。





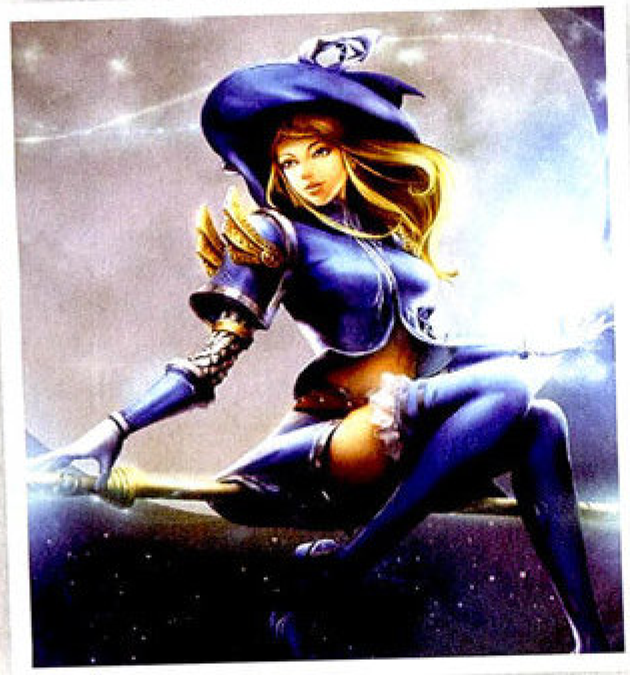
亡灵勇士——塞恩

诺克萨斯使用赛恩作为人体攻城槌，并派赛恩在诺克萨斯军队前打先锋头阵。赛恩会用他那巨大的双刃斧头“切削者”无情地杀戮敌人。他彻头彻尾的粗枝大叶最终导致他付出了生命的代价——在沦为德玛西亚军队的战俘之后，赛恩便立即被处以死刑。德玛西亚人原本以为斩首了赛恩便能终结他的嗜血暴行。然而，死亡，仅仅是赛恩崛起的一个开端罢了。诺克萨斯赫赫有名的女刺客卡特琳娜找回了赛恩的尸身，而诺克萨斯的巫师们则将这个巨人重新复活，让他再次为诺克萨斯效力。

“对于诺克萨斯来说，死亡就是晋升。”——潘森

癞蛤蟆想吃天鹅肉

不详的救命之恩，让塞恩陷入相思的深渊，哪怕自己已经是个科学怪人。每次看到盖伦和不详在战场上卿卿我我，身体里总会燃起一团怒火，哪怕这团火的燃料是自己的生命。



光辉女郎——拉克丝

拉克丝出生于享有声望的皇冠护卫队，在德玛西亚军队模范家庭的氛围里，她注定是不平凡的。她是家里唯一的女孩，接受了高等教育，参加只有名门望族才能参加的奢华宴会。伴随着拉克丝的成长，她独特的天赋渐渐崭露头角。不知为何，再神秘的魔法技能，她只要看过一次，就能够依葫芦画瓢反转施放。拉克丝被誉为天才，她的一举一动都牵动着德玛西亚政府、军队和人民的心。

作为接受魔法学院考验最年轻的女魔法师，拉克丝发现自己对光能具有独特的控制能力。年轻的拉克丝将此视为一份巨大的礼物，她以善行的名义接受并使用着这份礼物。当德玛西亚军队知道拉克丝怀此绝技后，招募并训练她参加隐蔽战。

拉克丝很快就因勇敢的事迹而被众所周知，其中最危险的是她深陷在诺克萨斯高级议会的密室中，她窃取到关于诺克萨斯和艾欧尼亚间冲突有价值的内部消息，因此德玛西亚和艾欧尼亚的人民都很喜欢她。

魔蛇之拥——卡西奥佩娅

卡西奥佩娅虽然没有姐姐的超凡能力，却因其高贵和典雅的气质而同样为人熟知。

卡西奥佩娅不但漂亮，还很聪明，如此充满诱惑力的女人总是受到外交高官们的宠爱，她用计谋从高官口中套出各类机密，就算再谨慎的人也无法抵挡她的美色诱惑。诺克萨斯野蛮人的和平运动已停滞不前，卡西奥佩娅把目标指向了来自弗雷尔卓德部落的一名外交官，希望能从他的口中套出一些野蛮人的机密。卡西奥佩娅以为这个男人也是个贪图美色的傻瓜，便开始诱惑他。但外交官拒绝信任她，除非卡西奥佩娅在他的剑面前发誓为他保密。这是一把奇怪的剑，上面刻着蛇形线。卡西奥佩娅为了得到机密而发了誓，外交官也把秘密告诉了她。

约会结束后，卡西奥佩娅马上就把野蛮人准备反抗的消息告诉父亲。当她透露这个情报时，一阵剧痛涌遍全身，她发出痛苦的尖叫，柔嫩的皮肤变硬成为鳞片，光泽的头发变厚成为皮革，修剪过的指甲变尖成为利爪……一阵晕眩后，她开始攻击那群吓得失魂落魄的佣人，立马将他们撕碎成碎片。在被血浸透的厮杀结束后，诺克萨斯议院里那个迷人的美女已经不复存在，转而成了一个令人恐惧的半人半蛇的怪物。

“她表面上看似无辜，内心却很狡猾”—不祥之刃，卡特琳娜



美少女无间道，惨遭诅咒

受到诅咒变成美杜莎二代后的卡西奥佩娅，一直存在着心理问题，觉得上天太不公平，姐姐不详已经扬名天下，还有盖伦这样的帅哥喜欢，而自己为了组织弄得现在人不像人，蛇不像蛇。她要报仇，她要世间所有她憎恨的人都变成石像。

这是一段鲜为人知的故事

大半夜的时候，正在率兵巡逻的嘉文听到了一个熟悉的声音。“嘘，嘘嘘！过来，过来。”

嘉文不动声色的指挥着其他士兵继续前进，然后站在原地等待着客人。等到士兵们走远之后，嘉文拿着自己的长枪敲了敲地面。盖伦这才从房屋的背后一个闪现跳了出来，同时习惯性的在这安静的夜晚高喊一声“德玛西亚！！！”

要知道前几年，当盖伦刚刚开始在皇家卫队执勤的时候，半夜里一声“德玛西亚”能够吓死不少老百姓，大家都以为是敌人的奇袭而四散逃命。只有嘉文知道，其实盖伦这个疯狂的爱国者只是喜欢把祖国的名字挂在嘴边作为自己的口头禅而已。很多人都觉得这个贵族家的公子哥有点神经质，所以盖伦刚开始的几年似乎并不好过。好在这个人耿直，一身正气，所以嘉文也并没有多在意这个少年。

直到上次有忍者前来执行任务的时候……那是三年前吧？那天嘉文在城南巡逻的时候不仅仅听到了一声夜半的“德玛西亚！”还有一句很惨烈的“我CNM的！”当嘉文耐着性子赶到后街，准备指着盖伦这个贵族怎可以口吐污秽时，他看到了被鲜血染红的一条街。周围横七竖八的倒着卫队的成员；而盖伦手里拿着半截断剑，气喘吁吁的盯着站在城堡边缘的三个身影。其中一个身影似乎已经身负重伤，靠在另一个人的身边。那个绿色的身影似乎不可思议的看着盖伦，并没有在意概论身后嘉文率领匆匆赶来的皇家卫队主力成员。

“以神的名义……我一定会把你……”与她阵阵杀气所不同的是，张开嘴之后留下的却是一个温柔而又坚毅的女声，之后只见城墙上似乎有一道闪电一样耀眼，随即所有身影都不见了。

盖伦终于倒了下去，嘴里还念叨着“人在塔在”一类的话。

嘉文看着身后躺着的那些个尸体并没有意外，大部分都是一招倒地，所幸最厉害的也就只是重伤而没有毙命。刚才自己听到那个女人的话时他就已经猜出了对方的身份：忍者们，阿卡丽，倒下去的那个人是慎，而另一个召唤闪光的人，应该就是……凯南。

暮光之眼、暗影之拳和狂暴之心，三大忍者高手同时出现在这里已经很让人头痛了；不过更加让人头痛的是……嘉文像是扛枪一样扛起了自己身边的盖伦，心里明白：盖伦竟然一个人挡住了三大忍者，让他们失手而去……

奇才。

那之后不久，盖伦破格一路进取，不久也成为了皇家卫队的队长。盖伦并没有在意这些，反而是嘉文处处运用自己德玛西亚皇子的身份保护着盖伦。没多久，德邦总管赵信也受命嘉文，跟随着盖伦进行夜间巡逻。

对于盖伦上一次独断对方忍者联盟三大高手这件事已经过去了三年，但是嘉文依旧没有放心。答案很简单，那些忍者是有仇必报的；盖伦这种人吧，对于硬仗，嘉文知道自己绝对不用担心，身先士卒一马当先的盖伦深得手下士兵的尊敬，纵然是战死沙场也是骄傲。但是盖伦有点缺心眼，偏偏得罪的又是一群暗杀高手，路上遇到一个陌生人给一个毒苹果这种智商的犯罪就足够杀掉盖伦六百多次了，所以嘉文才让心思缜密的赵信时不时的跟着盖伦，防止他又犯二。

三年了……三年内，这是盖伦第一次不顾巡逻的命令和使命，悄悄的在半夜找到了自己；嘉文看着身前的盖伦，问道：“什么事？”

“我觉得赵信人不错。”没想到盖伦开头的第一句话就是这个。“我想把我妹妹介绍给他。”

拉克丝？？拉克丝可是盖伦家族里唯一的女孩，从小到大都在魔法学院里学习着如何治愈伤患，可谓是万人迷。盖伦忽然说出这样的话来，实在是……

“拉克丝怎么说？”嘉文淡然的问了一句。

“还不知道，但是作为一个兄长，我总觉得我妹妹现在有了喜欢的人。前几天还有一封情书在妹妹的桌子上。”盖伦很深沉的说道：“我觉得吧，就是赵信写的。因为偶尔赵信去城堡找我的时候，见到拉克丝会脸红。”

废话，这个城堡里的人类——特指男性中年以下的人类——谁见到拉克丝这种美女不会脸红？嘉文想着自己都脸红了起来。

“所以我和你商量这件事。”盖伦靠在墙上，盔甲借着月光发出了漂亮的光芒。这个男人现在感觉到的不是以往的勇猛，反而是身为一个兄长的关怀和温柔。

嘉文拍了拍盖伦的肩膀，说，当然可以，我也希望你妹妹幸福……说罢转身而去。

盖伦站在嘉文的背后，注视着他的身影渐渐消失在了黑暗之中，然后叹了口气。哎呀，女大十八变，自己的妹妹已经是这个年纪了，每天再抱着手里的棍状物跑来跑去的别人要说闲话的，自己这个哥哥必须要负责保护好妹妹啊。想到这里，盖伦点点头，觉得自己的决定一定是对的。虽然盖伦更觉得同样喜欢抱着棍状物上战场的嘉文和自己的妹妹更加般配，但是毕竟人是皇子，自己高攀不起啊……而且，皇室的那些人也不会答应的。

这就是贵族，盖伦挺不高兴的下了结论。

深夜了。嘉文一个人坐在城堡的边缘，享受着难得的威风。很快一股旋风似乎开始在原地停留，久久不肯散去；而本该透明的空气之中似乎隐隐成为了人形。哦，想起来了，今天是……

阿卡丽从风中站了起来，手里的镰刀格外耀眼："是不是，等了很久了？"

而嘉文的身后，传来了电流翻滚的声音，似乎比自己的目光还要快。是凯南，已经神不知鬼不觉的站在了自己的身后。

嘉文耸耸肩，站了起来……

拉克丝点燃了烛火，今天是约定好的日子，她知道客人一定会来。果不其然，烛火刚刚点亮，屋子里就多了几个影子。

"今天是最后一次帮你传授关于光的魔法了。"凯南的声音在这头，人却已经在另一边关上了房门。拉克丝似乎有点惊讶，瞟了一眼自己身后的阿卡丽之后，就看着坐在窗口的慎，小心的问道："那么，以后你不再来了吗？"

慎依旧一言不发，只是点了点头。

"你的天赋绝对不仅仅是用光驱治疗那些伤员。"凯南叹口气："魔法学院的老顽固们啊……如果让你走上战场的话，胜算会大很多的。只是女孩子上战场这种事情似乎德玛西亚并不认同。你看我们阿卡丽，照样……"

夜不算长，很快就迎来了破晓。在天地光亮起来的一刹那，拉克丝终于让一道闪光贯穿了天空。慎有些激动的站了起来，点点头，说，以后自己练习就好，我们不会再出现了。

凯南和阿卡丽已经前后从窗口飞跃而下，消失在了第一缕阳光之中。而慎却看着拉克丝，似乎有话要说。

"你的天赋很高……"思来想去之后，慎开了口。

"是的，我自己知道。"拉克丝很坦然的承认道。

"嗯……那为什么，终极闪光要学习这么久，足足学习了两年……"慎似乎很不解的问道。

拉克丝笑了笑，走了过来。慎很谨慎的将刀横着握住；拉克丝却没有止步，而是走到了慎的身边，轻轻的抱住了他。

"因为如果我告诉你们我早就学会了，你就不会再来看我了吧……当然了，我并不是因为这个才故意说自己不会的。慎，这几年我确实没有学会终极闪光……"拉克丝的声音似乎充满了委屈。慎的身子抖了一下，但是随即还是立刻瞬开一步。

"我是忍者。"慎说道。没错。自己的身份是忍者，是不需要也不允许有感情的。这个世界上有太多的邪恶等待着自己去肃清，根本没时间去做多余的事情。

"那你我为什么这么多年不厌其烦的过来引导我的魔法学习？"拉克丝质问道。

慎似乎语塞了，但是随即冷冷的说道："世界需要你的力量，你的光的力量。我们只是需要这份力量而已，而你偏巧被神选中。"没错，就这么简单。

"很多人是没办法隐瞒自己的。"拉克丝的眼眸异常明亮，仿佛透彻过了一切的内心。

慎匆忙移开了自己的眼神。

"从你拿刀的姿势我就已经知道了一切。"拉克丝捋了一下自己漂亮的长发："一开始我还不明白，为什么每次都是阿卡丽姐姐和凯南先走，而你最后一个消失。白天的德玛西亚怎么可能会不发现你……但是看到你拿刀之后我才明白，很多人的习惯这辈子都是改不了的。"

慎微微一颤。

"该死的贵族……"拉克丝流下了眼泪，看着慎。慎抚摸了一下自己的面罩，说道："我只是发现了你天赋异禀，又不愿意让魔法学院的老顽固毁了你，才让凯南过来教给你如何使用魔法战斗。抱歉了，拉克丝小姐，我并没有什么其他的意思……但是……如果……"

如果战争结束，我一定会留在你的身边。慎没有说出口这句话，只是看着拉克丝。是的，地位，权力，名声，一切我都可以放弃。但是现在不行。人民还需要我，我必须扮演好我的角色。

爱情和祖国，我必须有一个应该有的选择。

拉克丝看着慎，点了点头；慎惊讶之余才想起来，这个目光如水的女孩，一直对于读心术有着很高的造诣。慎脸红了，然后立刻转身，从高塔上飞了下去。

"再见了，拉克丝。"

清晨的城市已经微微喧闹，虽然大部分还在打着哈欠。今天稍微晚了一些，慎有些着急……必须马上回去，否则一会儿会有人察觉到异样的。小心谨慎了这么多年，没想到今天却因为贪恋和拉克丝多说几句话而打破了自己以往的习惯。要知道慎对于卫兵的巡逻时间掌握的极其精确，但是晚了这么一会之后是否还可以不被人发现就很难说了。

谢天谢地。慎飞檐走壁的在城市里穿梭着，直到绕开卫兵之后从另一个窗户重新回到城堡，然后摘下了自己的面罩。突然间，门外有人敲门，慎很大声的问道："是谁？"

"皇子殿下，九点钟，盖伦队长会带自己的妹妹参见您，请您准时下来用膳。"门外的仆人回答道。

慎——不，嘉文抚摸着自己的面罩，然后打开抽屉收好，说道："知道了。"

拉克丝真的是在昨天学会的终极闪光吗？嘉文揉着自己的太阳穴。三年前的那个晚上发生了很多事情，但是只有嘉文一个人明白。比方说，其实城墙上站着的三人组并不是忍者三人组，而是凯南、阿卡丽和拉克丝；比方说，巷子里倒着的士兵，其实是被粗心大意的盖伦自己舞剑的时候砍倒的，虽然这也从片面上承认了盖伦的实力；比方说，其实当时被盖伦打到的人只是因为传授技艺而筋疲力尽的凯南，其实是他靠在阿卡丽的身上……

再比方说，三年前那天晚上，为了掩护自己的朋友们撤退，拉克丝抬起手，放出了终极闪光，并且在一片耀白之中和自己四目相对。

当时的自己穿着厚重的盔甲，由于匆忙赶过来，所以手里的长枪不自觉的是单手提刀的姿势携带；而自己的盔甲也在耀眼的光芒下发出了好看的颜色。更重要的是，这道闪光照亮了无数次被照亮的嘉文的双眼。

嘉文看着城墙上那倩秀的身影，分明看到了拉克丝微笑着，对自己说："你好，慎……"



好友赠言

老湿_sky：右右玩什么游戏，身边的总会出现这么几个极品队友，就好比毛利小五郎到哪，总会死人一样。是巧合还是此人本身就有祸根？

《如果宅》作者

【撸】有时右逝

第二章

1

按照angle的吩咐我从那一天开始就主玩乌龟了。

D也一直用蛮王飘来飘去的；

毫不夸张的说，在经历了一百多场的磨合战斗之后，我顿时觉得我们可能已经是网通区最强的队伍之一。

但是我依旧很不爽。

每天在YY的战斗里，我的女朋友都在一边很惊讶的听着D扯着嗓子喊道：

“右右！！滚过来！！”

“右右！！滚过去！！”

2

我和D促膝长谈了一次，委婉的说明了一下“不要把我的名字和滚过来滚过去连在一起”这个意见。

D听了以后仔细思考，发现确实不妥。

所以说，兄弟就是兄弟，从此以后他再也没有说过那些不妥的话。

从此之后的每天晚上在YY里战斗时，我的女朋友都在一边更惊讶的听着D扯着嗓子喊道：

“王八！！你滚过来！！！”

“王八！！你滚过去！！！”

我操你大爷的……

3

偶尔玩腻了的时候，angle也要求我们换一换别的英雄使用，了解技能。

“知己知彼，百战不殆。”angle说得语重心长，跟挽联一样的语气。

当然了，我们还是需要固本的，所以我依旧玩的肉。

Angle看着我的出门装，叹口气说：“这样，不能这么玩啊……”

“乌龟也是这么出门的，没问题。”我说着就已经离开了商店。

于是对面的三个人惊恐的看着我的盖伦身上携带着两个蓝瓶子不晓得我要干什么。

4

对线了三分钟左右，angle的小丑已经从草丛里摸了过来，一路匍匐前进仿佛八路军一样给我使了一个眼色。

“德玛西亚！！！”一声怒吼我就转了上去。

Angle的小丑立刻一个隐身闪现了上来丢下了一个盒子帮我控制。

对方的几个人就跟雷锋一样停下了脚步仿佛大声喊道“这是谁掉的啊”被我一顿猛削。

这个故事也片面说明了雷锋在现在不得好死的结论。

仿佛前一段时间的报纸诉说的司机见义勇为搀扶老太太反而被讹诈的新闻。

果不其然，一血就要到手……

5

D从上路赶来支援了。

不得不说D是一个玩DPS的好手，这一次选的是狼人。

多么犀利的走位！！每一步都卡住了我让我不得接近敌人！！

以往的时候D如果是蛮王已经一个旋转过去大开杀戒了，但是狼人却有点不知道该怎么走。

对方的炼金果断把D扔了过去直到塔下，结果D顶了两下塔之后一命呜呼送出了一血。

这个时候我才注意到自己竟然不知不觉半血了，原来我一路都跟着炼金追砍。

不过炼金就跟一辆AE86一样，不仅各种诡异的过弯丢失视野，连尾气都这么致命。

6

残血之际队长果断把虚弱用上了。果不其然半秒之后炼金转头开始准备反杀我。

“他的扔还有两秒！快跑！”队长闲暇之余竟然还有工夫打字提醒我千万不要回头。

不过我依旧没有听劝阻，两秒，够了！我一个Q准备上去给丫一个沉默然后来一个反杀后的反反杀！

但是依旧是那些尾气，在我还没有接近炼金的时候就倒下了。

7

情况最终变成了兵败如山倒。

很快我们就输掉了。

我也悻悻然的打出了“GG”然后加了对方的好友。

对面的T很直白的说：“小丑玩的不错，我们正好缺个DPS，要来吗？”

Angle 没有说话，离开了游戏。

8

当时我还不知道，对面的人就是炎黄，现在网通区三三队伍排名第一的队长。

其实那天只不过是炎黄对于一个新队员的考试而已，所以我们才会在匹配模式看到这个高手。

一个炎黄，一个幸福太奢侈；两个人一个号称网通区第一MT，一个号称是网通区第一法师。

出去之后，炎黄还是很耐心的加了angle的好友以便没有人的时候可以拉上他打三三的排位赛。

但是让炎黄惊讶的事情是，这个让他顾首不顾尾的小丑，刚刚19级。

那个时候，正是若琳来网通区搦战的半个月前。

9

“瞅他那个样子还来挖人！”D很愤慨的说道。

“就是就是！”我很心虚的说道。

“angle是那种人吗？？？”D更加愤慨的说道。

“就是就是！”我立马跟上。

“angle不会抛弃我们的！！”D更加更加愤慨的说道。

“就是就是！！”我继续说道。

然后我们俩很心虚的看着angle。鸟择良木而栖这个道理我们都懂。

但是angle一句废话都没说，只是把刚才的录像看了一遍，然后在QQ群里一顿数落我们，不该追着炼金这个癞皮狗打，应该如何如何……

然后看着我们担心的样子，angle不耐烦的说道：“哎哟，玩游戏，当然是跟朋友一起玩了，你们真是的……”

我和D都长出了一口气，其实我们早就相信angle就是这样一个人。

虽然刚才我们私下里正在讨论如果angle要是弃暗投明，不对不对，弃明投暗的话我们一定会打击报复丫的。

10

也许在若琳提醒之后炎黄对于anglebaby这个名字会有所印象。

但是毕竟那已经是半个多月前的一次偶遇了，所以炎黄只是在所有排位赛的队伍里寻找着这个名字，可惜未果。

很简单的原因，angle每天只玩三把，所以升级特别慢。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

在别人已经开始排位赛互相吃掉别人的队伍时，我们依旧还在匹配模式里慢慢升级。

这样一来，炎黄顿时觉得，我们可能是小号，别人故意隐藏阵容的小号。

幸福太奢侈已经拿出了最近所有三三队伍的资料，按照若琳说的，一个肉两个AD（物理DPS）的阵容其实不多。

“嗜血婴儿，可能是他们的队伍。”幸福给出了自己的答案。

11

嗜血婴儿是专门用狼人的一个高手，平时出现的比较少。

但是他们三个人一旦上线一般人就不会打排位赛了，因为他们的打法相当的成熟，完全没有什么乐趣所言。

狼人上来打野，插眼，兵线一旦有了优势就强推塔；兵线一旦没了优势就抓人。

炎黄在缺少第三个正选队员的情况下和婴儿的队伍苦战了三次，两胜一败，深知对手不是一般人。

婴儿也明白炎黄现在还缺少一个重要的队员，一个可以配合起他和幸福技术的DPS。

所以三战之后，只要炎黄上线想要再一次约战嗜血婴儿，他一定会早早下线，不让自己的新战术暴露出来。

“每个人都想赢。”嗜血婴儿对炎黄说道：“所以除非有了十足的把握，我不想现在在排位赛看到你。”

12

很有可能是嗜血婴儿他们赶走了若琳……这是炎黄最终得出的答案。

排位赛的积分上来看，婴儿他们的队伍居于第四位，绝对有这个实力灭了电信的队伍。

这样说来，anglebaby就是嗜血婴儿的小号了……真想和他们打一把啊……

炎黄明白，既然可以完胜若琳，嗜血婴儿的阵容一定有了很大的改观。

高手么，总是渴望遇到高手对局的。

13

“真想和他们打一把啊……”与此同时，嗜血婴儿也看着腾讯上面电信区和网通区决战的新闻，念念自语。

“估计是谁啊？”婴儿的朋友也会问他这个问题，网通区有这个实力的人，应该是圈子里的人物，可是这么默默无闻的……

“希望能看到那场比赛的录像就好了。”婴儿说这句话的时候很无聊的看了看炎黄的状态，果然还是在排位赛里面战斗。

快了，最慢只要半个月，自己就一定能够拿下来炎黄的队伍……婴儿对自己说着，果断进入了匹配模式，继续着自己的三三训练。

14

“喂喂喂！！昨天咱们打的那支队伍！”D今天一早就在QQ群里兴奋不已：“是电信区的第一名啊！！咱们成了网通区的英雄了！！”

我一边对D说你发错群了一边准备关掉窗口；但是D发出来了一个了连接，我点进去一看，发现真的是自己的名字历历在目。

当然了，杀2死17助攻21的战绩有点丢人。但是我依旧难掩自己的兴奋。

正当我和D说着晚上去服务器装逼一下的时候，angle上线了。

“喂！angle！知道咱们昨天赢了谁吗？？”D兴奋的准备宣布新闻。

“一个比咱们弱的队伍……”angle很冷淡的说道。

D立刻没了兴致，有点不快的说道：“他们可是电信区第一啊，咱们的水平……”

“一样弱，遇到强队咱们就崩盘了。”angle依旧没有兴奋起来：“昨天你出门之后被人在草丛里拿了一血，知道为什么吗？”

“为什么？”D问道。

“因为上一把你也是这么走位的，他们充分利用了上一把的情报，所以三个人果断放弃下路走上路抓你。”angle叹了口气说道。“而右右又没有立刻支援，导致我们上路一路劣势，最终被人先破了一路。”

“最后不是赢了吗……”我听到angle数落我十分不悦，立刻说道。虽然我也知道，先被破一路就像先被破处一样，很不吉利。

“那是最后靠塔，你一个嘲讽拉进来了对方的法师进泉水被塔打死，然后我们一波流赢的。”angle依旧不为所动：“如果法师稍微会玩点，我们就灭了。我们应该……”

15

“我说angle，我们可是赢了电信区第一啊！”D最终有点忍无可忍了：“不值得高兴吗？”

“要是为了得第一我还用和你们搭档吗？”angle无意间说出了一个不该说的事实：“玩个游戏，在乎输赢还是在乎实力啊？”

“那你每次都选随机！！明知道我们开始为排位赛打准备了，你这样有什么固定阵容？”D反唇相讥道。

Angle哑然：确实，我心里也明白，之所以我的胜率最高，是因为我每一次都选乌龟。这个英雄我已经玩的炉火纯青，所以自己去打三三也没什么。

而D玩的蛮王也确实不再是只叫人刮目相看，水平可谓挖眼相看了。

只有angle，一直玩随机，随机随机随机，胜率一直上不去。

最终，这场喜讯在QQ群里不欢而散。

16

晚上我刚刚上线，一群消息发了过来，都是加我好友的提示；我估计D和angle那边也差不多吧。然后就是一群人邀我组队，或者就是来消息约战。

我有点惊慌失措，发现自己竟然已经在服务器里算是个名人了。

没多久，D上线了，又下线了；过了一会又上线了，和我说：“我操，一群消息，死机了！”

说实在的，人一旦出了名之后，都会有点飘飘然。

我和D都不例外。

17

Angle的电脑绝对是小霸王，上线之后果然掉线，再然后反反复复了四次，才终于气喘吁吁的和我们组上了队伍。

我们很快就进入了匹配模式，然而进入游戏后，双方都惊讶了。

我和D惊讶的是，竟然在今天碰到了服务器排名第四的三三队伍。平时这里连一个前十的队伍也没有啊！

而嗜血婴儿惊讶的是，自己的运气竟然这么好，踏破铁鞋无觅处得来全不费工夫。

“昨天的比赛我听说了，但是我们是高手。”嗜血婴儿想了想，打下了这么一段话发了出来。

18

高手你妹。

我心里骂道，依旧按照自己的老套路准备买一个多兰之盾出门。

但是angle却立刻制止了我，然后我们都买了一个眼睛。

在放弃了前期装备优势的情况下，我们开始在野区广布耳目。

很明显，这是要抓野。针对性太强了，我不由得觉得angle的指挥才能实在是……

19

幸福和炎黄正在打排位赛，然而就在这个时候，有人偷偷的M了炎黄。

“婴儿的队伍和昨天那个英雄队打起来了！！匹配！”

炎黄看着屏幕上的字手一哆嗦，皱起了眉头，仿佛经期不调。

“不是婴儿吗？我以为baby的意思就是婴儿的小号呢……”炎黄心里一直犯嘀咕。

在匆忙结束了当前这场游戏——或者说获得了胜利以后，炎黄立刻跑了出来去找婴儿想要问个水落石出。但是一向要玩一个晚上的嗜血婴儿，竟然下线了。

炎黄匆忙的去婴儿的队友那里看了刚才那一场战斗的记录。

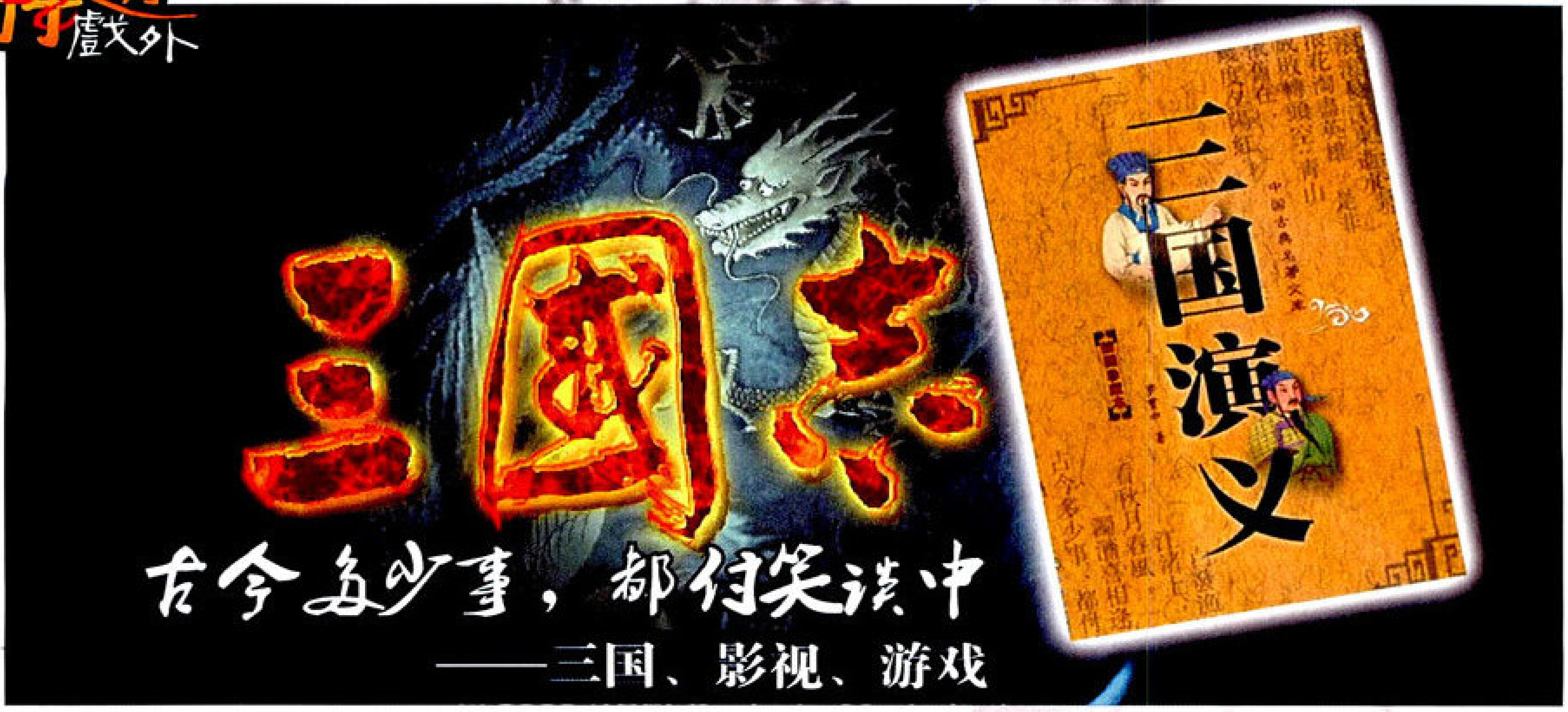
赢了，没错，是嗜血婴儿他们赢了，只不过……

那个刺眼的名字，anglebaby，17杀1死19助攻。

炎黄觉得有点恐怖，他不由得回想起了若琳和自己说过的话：

“三三第一的位置，马上就要有人来挑战了。”

未完待续



古今多少事，都付笑谈中
——三国、影视、游戏

素来有“大闲人”之称的藤某人最近终于将新《三国》看完了。其实，对于这个去年就已经上映的电视剧，笔者一直都在要不要看之中犹豫不定。念在终是一名标准的三国迷，视三国题材为珍宝，就算拍得再如何引人非议。一咬牙，看了！

看完之后，一个字——雷。无怪乎在此之前，笔者便在网上看到不少用该字形容新三国的，确实贴切。于是，继新三国之后，又连忙找来旧版三国洗眼。不是咱恋旧，这旧的就是比新的看着舒坦啊！当从头至尾将老版三国重温一遍后，才恍然发现自己已经中毒不浅。于是乎，只能将这十多年来收集的所有三国游戏重新翻出，用以驱毒。

看得多了，玩得多了，自然便就着了道了。一直以来都想为三国这等鸿篇巨著写点什么，无奈总也找不到合适的契机。今日，借着这股突然兴起的“三国热”，终于得以提笔一偿夙愿！

影视篇

说起中国的“四大名著”，笔者以为：最适合改编成影视剧的，《三国演义》自然首当其冲。试想一下，金戈铁马、鼓角争鸣、群雄逐鹿、万人疆场。战旗一挥，千军万马冲锋陷阵的场面，伴着擂鼓与大喝，怎能不叫电视机前的观众看得热血沸腾？真恨得不一头钻进电视中，跟着各路名将并肩鏖战。

尽管我们知道，罗老的《三国演义》与历史上的三国出入甚多，但丝毫也不妨碍众多三国迷一饱眼福的热情。融合了某些杜撰戏说后的演义，看起来甚至比正史更要来得感动。于是，新版也好，老版也罢，均在演义的基础上拍摄而成。虽然主题都是“三国”，但三国与三国之间还是有着不小差距。在将新老两版逐一看过之后，笔者忍不住也想吐槽一番。



剧本魅力

但凡说到一部片子，剧情自当至关重要。老版前后全是根据原著而拍，大体可以理解为《三国演义》的电视剧版；反观新版，其中不少剧情都是编剧们自己编进去的，既不源于史实，也不源于演义，基本上就是凭空想象。既然说到了编，变得靠谱也就罢了，万一变得离谱那便坏事了，这也是为什么很多观众都说新版很雷人的主要原因。

新三国常常会叫吾等看过老版和史书之人觉得莫名其妙。例如老版中的曹操是被请去参加王允的寿宴，新版曹操却成为不速之客，还被赶了出去；老版中貂蝉出宫后被司徒收为义女，新版貂蝉一上来就已是司徒义女，还给深怕遭董卓灭门的司徒打气。而到了片中两人互称对方为“岳父大人”和“兄弟”时，不免更让人焦头烂额了。这啥称谓？谁猜得出他们之间到底什么关系？

除此之外，老版的剧本编得中规中矩、一丝不苟，而新版明显带有急功近利之嫌。杜撰了很多无厘头剧情不说，更是在爱情戏上大下功夫。若说老版的女角顶多是个陪衬，新版简直快成半边天了。接连几集看下来，真把吾等看得一愣一愣的。不过转而一想，新版《西游记》的白骨精都有相公了，而且还和孙猴子是义姐弟。如此来看，新三国还不算太夸张。





语言魅力

提及语言，少不了说到台词。老版的台词和演义一样，采用半文半白形式，重点部分更是配以字幕呈现。读起来古香古色，韵味十足。

“今曹操拥有百万之众，挟天子以令诸侯，此诚不可与之争锋。”

“孙权据有江东，已历三世，国险而民富，此可用为缘而不可图之。”

“但愿将军能建立千古功绩，妾与儿女也觉得荣耀万分！”

“玉可碎而不可改其白，竹可焚而不可毁其节，身虽死，名可垂于竹帛也！”

类似以上这些，笔者随便就可道出一大串。而诸葛亮“舌战群儒”那一幕，白话文与文言相互结合，一气呵成犹如滔滔江水，足可堪称经典手笔。



或许，也正是这样古味十足的对白，让一些语文能力不强的同胞看得不知其解。因此，新三国便彻底抛弃文言，改以通篇用现代汉语编写而成，只是从中杂着一些古汉语词汇而已。倘若这般也就罢了，要命的是新版台词存在大量语文错误，辅以能把人雷焦的言词听上去着实要命！

“他爱我爱得如痴如醉，失魂落魄……”——这是三国还是言情？

“因为，你劝了，公瑾才相信你没看出他的苦肉计！你劝了，苦肉计才显得更苦，更痛，更真切！公谨也才显得更高明，难道不是这样吗？”——咱什么都不说了。

人物魅力

人物是影视中的灵魂，也是一部影片的最大亮点。老版三国启用的全是当年实力派人物。鲍国安的曹操、张光北的吕布、洪宇宙的周瑜、唐国强的诸葛亮、陆树铭的关羽……皆为观众留下了极深刻的印象。特别是曹操和周瑜的演绎，被众多三国迷一致认为是“无法超越的经典”。以至于笔者现在只要一看到电视上的鲍老和洪叔，都会第一时间大喊“曹操周瑜”。



可以说，老版的演员挑选的都很到位，衣饰装束也与书中形象颇为贴近。人往那儿一站，观众便可大致猜出演的是谁。外加独有的气质和肢体语言，阴险的阴险、憨厚的憨厚、正直的正直，确实叫人爱看。

至于新版的人物，早些时候已在网上被说滥了，笔者在这里也就不多赘述了。还是那个字——雷！何润东演吕布，挺雷的。陆毅演孔明，也挺雷的。再一看到马超的造型，额滴个娘啊！这哪里还有半分“锦马超”的样子，简直比孟获还孟获！人家虽是西凉人，但也不带这么披头散发不刮胡子的行不？而周瑜脑袋上的头盔，则是令吾想起了堕落成黑勋爵的阿拉肯·天行者。（汗！）



综上所述，新三国在演员筛选上主要启用了实力派搭配偶像派。偶像明星出演青春偶像剧自然没话说，可是放到《三国》里，还是差距不小。另外在服饰造型上，不知是否受到《真三国无双》的影响，个别人物实在夸张的可以。



价值魅力

一部影视剧不管成败与否，总要为观众留下点什么，最起码人家看了片子后要对得起为此付出的时间。老三国的剧情虽然冗长，进展较慢，两军交锋简陋不到位等等，但这并不妨碍它被观众奉为经典。

难能可贵的是，当年的剧组为了使得影视更贴近原著，费耗了大量心思进行繁琐的对比与考察。仅是场面，服饰和一个细小动作，都是源自古籍文献，力求还原一个真实的东汉末年群雄割据的战乱场面。单是这种用心的态度，便足以打动观众了。

新三国虽诞生在科技高度发展的今天，借助电脑可以营造出无比绚丽的武打特效。但三国毕竟是三国，不是江湖武侠。这里没有凌空飞翔、没有翻江倒海、没有山崩地裂，有的只是群雄逐鹿、统筹帷幄、谋略制人。如果随便一个人用宝剑一指，地面就会爆炸，那恐怕也就没有“人中吕布，马中赤兔”这一说法了。所以，像那种吊着钢丝满天飞，空中不停转身再转身的镜头，还是不要了吧。

一言蔽之：老版三国，没有一百分也有九十五；新版三国……真是难为导演和演员了，凑合给个及格吧。

游戏篇

说到游戏，以三国为蓝本塑造的游戏可谓层出不穷。它不但有群雄并起的时代背景，各路诸侯也是明争暗斗，虚虚实实，敌我难辨。而玩家便是要在这个纷乱的时代，扮演一位强大的君主，横扫天下一统中华。正因如此，有关三国题材的游戏不断被各大游戏厂商推陈出新，竞相粉墨登场，力求在这取之不尽的历史题材宝藏中分一杯羹。

光荣便是个绝好的例子，《三国志》系列从初代以来便广受好评，直到11代，早已奠定了三国游戏龙头老大的位置。而国内厂商，宇峻奥汀也是个狠角色，其麾下的《三国群英传》和《幻想三国志》系列也有不俗反响。既如此，我们不妨一起投身这片三国游戏的汪洋大海，尽情畅游一番。

光荣阵营

■《三国英杰传》





该游戏是光荣早期出品的一个集角色扮演、历史模拟和战争于一身的三国游戏作品。虽说以今天的眼光来看游戏相对粗糙不少，但在当年可是长期雄霸《大众软件》TOPTEN前三甲的主。此作充分体现了光荣游戏短小精悍，五脏俱全的特点。

游戏剧本与《三国》原著颇有关联，免去了繁琐的练兵、种田环节，着重强调在战场上杀

敌制胜的快感。在音效音乐方面，作为一个容量不大的游戏，《三国英杰传》也表现不俗。操作上完全支持鼠标，简便易行。

此外，游戏在兵种配合方面也很独到，吸纳了不少战棋类游戏的特色。例如大面积攻击性法术、辅助性法术，群攻等等。关与关之间的过场剧情也交代的合情合理，特别是在初期非常尊重原著，让玩家大有重读一遍名著的感觉。

当然，该游戏也有自身的缺陷。比如武将性格上的塑造就颇为薄弱，前期的剧情虽尊重原著，但后期就融入了自行改编的剧情，让一直将该游戏当演义玩的玩家小跌了下眼镜。尽管如此仍是瑕不掩瑜，虽没有RPG丰满的剧情和策略类讲究战术的特色，但闲暇时候玩上一番却也乐得自在。

《孔明传》



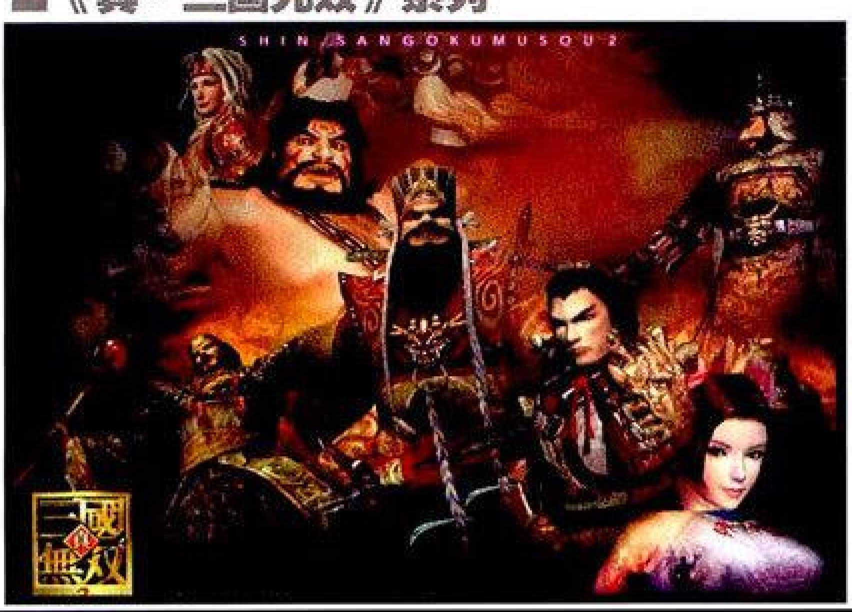


说实话，以诸葛先生为主角的游戏这还是第一部。而且从该作品可以明显看出对卧龙先生的崇拜，同时这也是对三国独特智慧与责任的崇拜。无怪乎有不少玩家说：比起三英战吕布的热血亢奋，更神往于卧龙凤雏、公瑾仲达的足智多谋。

《孔明传》是继《三国英杰传》推出后的又一力作。从风格上看，比后者多了一份凝重。不仅在画面上制作精美，人物造型也扩大了数倍。不过此部作品也有个不小的缺陷，可能跟制作时的设计有关。人物在战役中途撤退后的经验值依旧保留（简直和大宇当年的《天使帝国Ⅱ》一模一样），这就使得玩家在初始几关便可运用这一漏洞迅速升级。如此一来，后面的战斗简直易如反掌，完全没有了排兵布阵讲究战术的必要。从这点看，再对比《孔明传》这一标题，不免有些讽刺的意味。

然而忽略这一点不提，单就制作水准及对三国风格的整体把握看，《孔明传》比《三国英杰传》确实又上升了一个台阶。况且，经过初期的苦苦修行迎来后期的笑傲江湖，的确也是一种不小的精神支柱。

《真·三国无双》系列



该系列作品一直以“一骑当千”的快节奏战斗感深入人心。同时也强调简单清爽的操作，简介明快的游戏模式，以及双人同乐的优势，以此逐渐走出一条独具特色的道路。

游戏初代可以说是一个半成品，同时也是个试验品。无论是打击感，还是内容的丰满度都不到位。针对这一代，相信很多玩家玩过一遍后很难有兴趣再来一遍。因此，光荣于２００２年发售的２代在初代基础上取其精华去其糟粕，使得游戏整体有了巨大改变。水准一下从１代的三流提升到一流，同时也是光荣旗下第一款本土销量达到百万的大作。随后，光荣又推出了该作的资料片《真·三国无双２猛将传》，此等套路一直沿用至今。

到了2003年的3代，更是好评如潮，发售后在极短时间内就达到了百万销量，玩家的热情空前高涨。也是从本作开始，光荣开始尝试各种变革。但是这样的好景到了4代这里便多少终止了。虽然画面越来越漂亮，音乐越来越动听，可游戏本身的乐趣却越来越少。打击感越来越差不说，敌人AI也越来越低，只是通过提升敌人打击频率和攻击力来提高难度。　　于是，光荣开始力争在5代寻求突破。不仅打破了ACT存在以来的定律，使得系统大大变革，新的连舞系统更是迄今为止无人敢尝试的。不过由于光荣业务报表的问题，本作在未彻底完成的情况下就提前发售，使得游戏的完成度并不高。至于今年3月推出的6代，可以看得出光荣又下了一番新功夫。这从武将间的关系、场景、团队性等功能上便可深有体会。

而说到该系列的人设，完全颠覆了正统三国的人物造型。《无双》中的人物个个前卫夸张，就连武器也与原著相差甚远。这也是游戏问世之初，一部分玩家无法轻易接受的原因。因此，如果你是一个追求前卫，过度强调打击快感的九十后玩家，那就去玩《真三国无双》。对于那种想体会一把正儿八经三国游戏的保守型老玩家，还是去玩下面的《三国志》吧。



《三国志》系列





早期的光荣公司在华人地区的认知度曾一度超过日本本土，就其原因，其麾下巨作《三国志》系列功不可没。该系列游戏秉持忠于原著的历史考量、严格精细的制作态度、大量要素细节的铺垫，以及精美的人设，在众三国迷心中占有着不可动摇的地位。以至于不少玩家一提光荣，最先想到的就是《三国志》。

初代游戏始于1988年，那时的笔者还是个天真的小屁孩，只是站在一旁看人家玩却完全看不懂。因为初代全程以英文制作，而且整个图像也以静态呈现，靠繁杂的指令和一幅地图实现称霸全国的夙愿。尽管320×200的4色模式今天看来惨不忍睹，但初代最重要的贡献不仅奠定了今后整个系列的发展框架，同时也为众多武将的能力值找好了定位。

两年半后推出的Ⅱ代，虽然分辨率与前作一样，但从其他方面看却有了明显变动。一来加入了众武将的脸谱特征，二来

植入了单挑这一颇具特色的招牌设定，另外在内政的处理上也比初代有了改善。三来，首度将战局划分了各个时期。可饶是如此，繁琐的指令仍是让不少玩家大呼头痛。针对这点，之后推出的Ⅲ代支持鼠标＋键盘的操作可谓有了划时代的意义。同时，分辨率也从Ⅱ代的320×200提升至640×350的16色，并引入了兵种和忠诚度等概念。

94年的Ⅳ代曾被众多玩家一致誉为《三国志》系列的里程碑，有着伟大的意义。精美的地图、传神的人设、完整的剧本、从头至尾作得一丝不苟淋漓尽致。而这一切庞大的工程，在当时仅仅占用了５兆容量，真是超水平的性价比！可以说本代作品不仅大获成功，更具备三国游戏的魅力价值。

又是两年过去，Ⅴ代的推出并未超越前作，但却引入了新的要素：例如阵型概念，不同阵形编制可使部队的不同兵种发挥最大效应。比起前几代，这一代更倾向于内政，体力值的引入也迫使玩家时刻关注武将们的身体健康。同时，本代也是光荣在DOS系统下的最后一作。在windows平台上运行的Ⅵ代则是融入了天地人的设定，更加强调天时地利人和。这也使得本代逐渐脱离以往策略类的束缚，开始迈向新的目标。





到了Ⅶ代，游戏又有了重大变革，引入了武将扮演制，玩家可从中挑选一位喜爱的武将伴他一起成长。这一偏重ＲＰＧ要素的改革，顿使玩家划分为两大阵营，有褒的有贬的，但却仍是阻挡不住众多玩家一试身手的激情。随后的Ⅷ代依旧沿用Ⅶ代的核心引擎，在继承前作“以人为本”的主题下，游戏性得到了进一步提高。每个人物都充满丰富的个性，错综复杂的人际关系无疑让游戏更具互动性。同时，战斗和会议也进行了改进，城市画面变得更加漂亮和富有特色。

2003年的Ⅸ代重新回归SLG模式下的君主扮演制，带着全新的亮点和丰富的剧情走入玩家视野，宛若盛开在大漠中的花朵令人赞不绝口。本代最大的看点就是舍弃了战略与战术的地图转换，内政和战斗都在同一张地图上实行。官方定义为“临机应变战略”。在CG和动画上更是下足了功夫，并且加入了语音系统。一年后紧随而至的Ⅹ代又回到了武将扮演制，并结合Ⅶ、Ⅷ两代的优点，庞大的武将人数更是多达七百人以上，在程序上也进行了相应美化。

2005年，以全3D之姿，结合水墨之风的11代终于千呼万唤始出来。乍一看到宣传画面，不少玩家皆为之疯狂！加上本作重新回归SLG，大大简化了内政指令，并嵌入对战斗起着决定性作用的技巧值，一时间引得无数玩家彻夜不眠鏖战三国。外加潺潺流水般的音乐，搭配浓浓的水墨风情以及精致到极点的人物肖像……陶醉啊！



截至今天，六年时间匆匆走过，《三国志12》依旧不见踪影。出门一打听，由于那场金融风暴，以及光荣30周年发售的一系列战棋游戏均以惨败收场，官方早已将研发12代的计划搁浅。难怪有网友发帖说：如果这辈子等不到12，死后就让孙儿烧给他。唉！真是有种风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复返的悲壮。

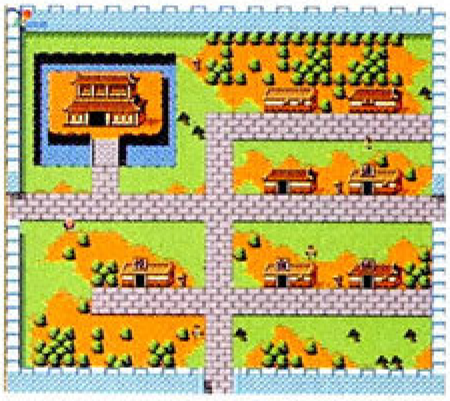


智冠阵营

《吞食天地》系列



该游戏是智冠从日本ＦＣ中的同名游戏脱胎过来的，当时取名《三国外传》。采用640×480的16色分辨率。游戏情节曲折，以刘备为主线，从娄桑村到入蜀称帝，再到讨魏伐吴最终一统中原。比较有特色的设定是游戏考虑到不同阶层的玩家，而特别加入了困难度的定义，玩家可选择一个容易上手的级别开始游戏。虽说此作只有3兆大小，但内容却十分丰富，更是为后续作品的出现奠定了不错的基础。



两年之后，Ⅱ代尾随而至。画面比之初代降为320×200，因而显得粗糙不少。不过，丰富的剧情足以弥补这一缺陷。故事相应分为若干剧本，无疑大大提高了耐玩度。迷宫方面也改进不小，而且还首度出现了法阵的设定。本代的出现，可以说为整个RPG模式起到了定型和完善，以至于后期出现的大宇“双剑”系列也从中受益匪浅。

由于Ⅱ代的出色表现，不少玩家都对日后的Ⅲ代给予了很大期待。然而现实是残酷的，Ⅲ代的推出实在叫人失望！不但前两代的风格皆失，在研发上也没啥改进。仍旧是320×200的分辨率，画风相对粗糙，模式也由前两代的RPG朝战棋类靠拢，完全颠覆了该系列游戏的特色，结果自然招来一片怨声。

《龙腾三国》



在《吞食天地Ⅱ》取得成功后，同样采用RPG类型的《龙腾三国》率先于1996年推出。与前者系列相比，本游戏的战略性更高。在本作中，玩家可以从21位君主中挑选其一，游戏主要分为行军模式和军令模式，行军模式即RPG部分，而军令模式则为SLG部分。

在RPG形态下带领部将到处探索，进入城池的宫殿中就可以选择战略指令。游戏中的军令模式包括内政、外交、军事、领地、商贾、人事、谋略等传统SLG的策略项目，每个大项又由若干小项构成，复杂程度并不亚于专业的SLG游戏。在行军模式下，玩家可以与普通RPG一样在城镇收集信息购买道具，并且还可以发掘在野的武将。

不过，该游戏的剧情相对简单，而且可以看出与后来的《刘备传》同样界于策略和RPG之间。而且人物作的过小，几乎看不清楚，倒是画面色彩鲜艳这点可以弥补一些。

■《三国演义》系列

早期的１代在海内外游戏玩家中曾引起过相当大的轰动，其融入了多重元素的制作风格使得游戏有着很高的可玩性，获得了不错的评价。后续作品自然吊足了人们的胃口，然而2代的推出与前作相比却整整延迟了五年时间。而且在1996年问世后，相比前作的成功，却背负了不少骂名。



不可否认，2代确实是智冠努力制作的游戏，至少在初期策划中的确如此。游戏中大量运用了多媒体和3D动画技术，画面表现并不输给国外大型游戏。可惜智冠本身在刚刚兴起的多媒体和3D技术方面并不成熟；此外由于其他原因，这款历时五年制作的游戏在中途曾一度搁浅。后期为了能够顺利推出而不断赶工，结果造成BUG满天飞，从操作界面到游戏系统再到游戏AI，BUG的身影无处不在。好在智冠一向知错就改，在受到玩家大面积投诉后决定全面回收《三国演义2》，以免费修复了BUG的加强版替换。

另外，2代过于强调制作上的华美绚丽，从而使策略性大大降低。统筹帷幄已不再是重点，武将单挑的全三维动画才是制作方真正追求的。加上初期的宣传也都是以战争场面三维制作为主，细细琢磨下，还真有几分丢西瓜捡芝麻的味儿。

2000年，3代在酝酿了四年后终于推出。官方郑重宣称："一加二不等于三！请玩家们完全忘记三国演义前几代的印象，重新迎接一个新三国时代！"游戏融合了多种模式，一时间叫人很难找出准确定位。画面的提升是毋庸置疑的，人物肖像也采用了老版三国的人物脸谱。但即使如此，BUG和弱智AI的问题仍是没有得到很好的改善，叫人游玩起来依旧有种不爽的郁闷感。





宇峻奥汀阵营

■《三国群英传》系列

该系列作品在国内玩家口中一向有着很高口碑。初代问世于98年，由奥汀科技制作。游戏与以往三国游戏不同的是它的时间表示方法是即时的，以月来计算。游戏重点是战争而非内政，玩家可亲临前线，在沙场上杀敌，也可运筹帷幄。另外游戏采用了只在RPG中才会出现的经验值，有了经验值就可以升级。游戏画面采用640×480分辨率，背景音乐则是CD音轨录制。初代的推出的确叫人眼前一亮，于是紧随其后Ⅱ代也问世了。Ⅱ代在前代基础上充分发扬优势，做以了诸多修补。人物肖像采用2D手工绘制，音效也更加悦耳。



2002年Ⅲ代的问世，可以说有了质的飞跃。从美工上就比前两代有了巨大蜕变，人物肖像精美的简直叫人爱不释手，大地图的绘制也更加宏伟磅礴。除此之外，在内政、野战、百人战的设计上也有了长足的进步，为后来的作品打下了牢固基础。一年后，Ⅳ代如期而至，并被广大玩家公认为系列中最好玩的作品。除了强化备受好评的环节外，亦大幅增添新的操作方式。大地图以模拟实景壮丽完美地呈现出来，任玩家自由驰骋在大好河山中。

如果说Ⅳ代是巅峰之作，那后来的Ⅴ代就很是平平了。只是将分别率调整到1024x768，将千人战做以改进，追加了武将人数，其余真没啥好说的了。而2006年的Ⅵ代更是令人失望，除了追加一个全新的年度武将集体对抗领奖，以及兵种有所变革，其余均未做什么改动。说是创新，实则为以往版本的强化。而作为单机系列终结作的Ⅶ代，笔者当初一看到刘备的人设便大翻白眼。这当真是刘备？！看来是刚从《三国无双》里做客回来吧。

原本对Ⅷ代也不抱什么期望，听闻官方放话不会再研制单机系列，顿觉如释重负。倘若真出了Ⅷ代，指不定还会走形成啥模样呢！

■《幻想三国志》系列

众所周知，一般以三国为主题的游戏普遍过于阳刚，多是为男性玩家量身打造。《幻想三国志》系列则是在这样的前提下，结合战争、历史、爱情、仙道及武侠的要素，重新诠释出一段唯美风格的三国诗篇。虽颇有几分天马行空的幻想之谈，多了很多另类，但也不失为一部影响力较大的国产RPG。



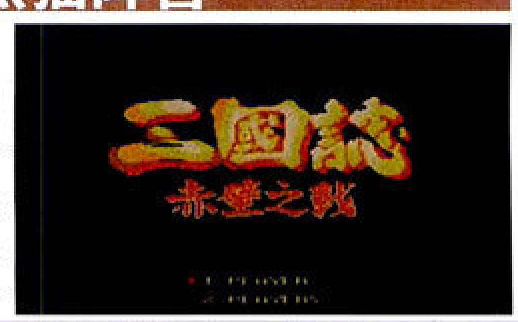
更重要的是，女孩子们会惊奇的发现吕布不再是肌肉猛男，那个弑主成瘾的家伙竟然也可以拥有这样一张英俊的脸。周瑜，天啊！简直比女子还要美！赵云、马超、孙策、甚至央视里一张南瓜脸的司马懿……要帅哥有帅哥，要美女有美女，想萌谁就萌谁，相腐谁就腐谁，无怪众多女性玩家蜂拥而至。

谈到剧情，前两代有着很多可圈可点之处。犹如国画中讲究的调墨一般将多种真实的以及虚构的事件巧妙融会在一起，令人觉得这一切都发生的顺理成章，毫无任何突兀之处。３代的主题明显有了不少缩水，剧本乍一看似乎距离三国很远，只是在音乐、画面和结局上大做文章。到了４代，蚩尤现世、群魔乱舞，这种字眼已是索然无味，倘若真有心去领会三国豪情，怕是早已转投光荣麾下的《三国志》了。

综合来看，《幻想三国志》系列作为宇峻奥汀当家的三大台主之一的确为公司招揽到一大批为数众多的RPG Fans。但是从时间以及游戏本身的编排设定上看，如果说一代是公司标新立异、寻求突破的大胆创举，二代则是这种精神的再延续，到了后面就开始走下坡了。会有这样的结果，这和游戏本身狭隘的发展空间以及总是一成不变的剧情套路脱不开关系。

熊猫阵营

■《赤壁之战》



这是台湾熊猫公司1994年推出的作品，典型的RPG风格。和那种一统中原的大成之作相比，本作重点刻画的是赤壁之战这段历史。除了在特定的小

战役中穿插特殊事件，同时也是继《吞食天地》后推出的一款稍带立体感场景的作品。

游戏的剧本编排的中规中矩，贴近原著。与以往RPG不同的是，玩家不再单一扮演某位角色，而是可以扮演曹、刘、孙三位君主。由于君主不同，麾下的武将自然也各不相同，无疑增添了不少乐趣和耐玩度。

《武将争霸》系列



该作品是当年号称“台湾Capcom”的熊猫公司，于1993年推出的一款经典格斗游戏。在当时硬件设备并不理想的状况下，设计出了这样一款流畅又痛快淋漓的格斗游戏。该作品的最大看点是采用三国时代的武将来作为格斗主角。拜当年光荣《三国志》在台湾的大兴其道，这款声光画面及内容皆不俗的三国格斗游戏也搭上顺风车，在当地受到了不小的欢迎。 游戏中有统一天下、武将争霸、双人对决三种模式。

一年之后，《武将争霸Ⅱ》接踵而至，该作品被不少玩家赞为三国格斗游戏的顶峰。游戏在前作基础上新增了张辽、甘宁、太史慈、黄盖、孙策，并将一代中曹操作为三国时期的君主，改为与刘备、孙权、吕布雄踞天下，这样武将就由原来的12位增至16位。制作方还为每个武将设计了针对时间差的新必杀，更有利于连环必杀技的发挥。背景及人物重新绘制，其清晰程度比一代有很大的提高。语音效果也大幅提高，更有十余首紧凑的背景音乐。

另外，与其他同类游戏不同的是，《武将争霸》并非上来就是武将间的单挑，而是引入了小兵概念。开战初期先由小兵对阵，待到兵尽，武将才会大喝一声跃入战场。因此，如果操作得当又颇具耐心，也有可能出现小兵磨死夏侯惇的奇景。

尽管《武将争霸》系列让熊猫软件尝到了不少甜头，可惜后期公司在国内游戏市场不景气的状况下惨淡经营，最终不可避免的走上了解散之路，《武将争霸》系列就此宣告结束。

前导阵营

《官渡》



这是前导在1996年发行的一部以三国时期著名战役为背景的战略类游戏。游戏采用的战役地图完全根据历史记载制作，设计上主要以即时战略为主，并融合其他同类游戏的亮点。同时，这也是大陆第一部基于Win 95平台研发的游戏。

但毕竟受当时条件所限外加经验不足，游戏中有很多不足之处。例如整体节奏零乱不紧凑，场景少、可参与的指令也少，作战指令简单，BUG明显，最大败笔在于AI水平过于低下。由于BUG影响，战斗场面难以控制，作战效果不明显。导致玩家往往不愿直接指挥战争，而是交给电脑管理。结果，噩梦啊！

尽管游戏种种不尽如人意，但毕竟是出自国人之手的三国游戏。虽远不及光荣、智冠，但这份诚意却还是足以打动人心的。

《赤壁》

每每提到这个，笔者最先想起的就是那张采用老版三国曹操、周瑜、诸葛亮三个真实人物头像制作而成的海报。和《官渡》相比，本作虽然同样以历史战役为背景舞台，但却比《官渡》成熟了不少，可玩性远超前者。





简化运筹阶段，以统管的模式汇入主流的即时战略，感觉总有种当年《魔兽争霸Ⅱ》的味儿。然而这样的设定并未体现出原汁原味的赤壁之战，看起来多少有些盲目。虽说该作在题材上挖掘不深，但在制作环节却趋向完善，作为一部中上水平的即时战略游戏，还是有一定可圈可点之处。值得一提的是，游戏的片头和过场动画均采用老版三国的原创镜头，效果非同凡响。

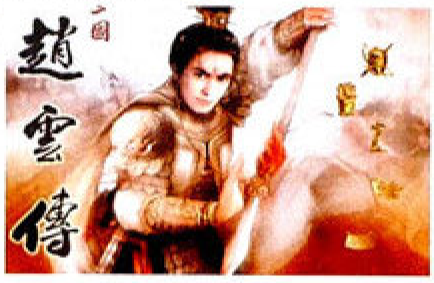
而今，前导早已成过往云烟。即使再有什么抱怨和不满，也只能对着那些陈旧的游戏盘望而兴叹了。

第三波阵营

《赵云传》

这是一款同《孔明传》一样，采用某位人物为主题的三国游戏。从制作上看，《赵云传》打破了以往的格局。游戏内容除了极富变化性的战斗外，还包括了赵云人物养成、魔法与必杀技的华丽展现。当然也少不了装备冶炼系统，超帅气的马战系统，还有最吸引眼球的武将单挑系统。

在设定上，游戏被定义为ARPG模式，即常说的动作角色扮演。主要分为战斗与非战斗两种模式。主人公处于非战斗状态时可以自由行动，与其他人物交谈，掌握必要的情报，以决定下一步行动，或是进行战前的准备等行动。必杀技和兵种设定的引入也为游戏增色不少，外加娴熟的画风和动听的音效，在当年的国内市场的曾起了一小股赵云热。遥想当年，笔者就是不慎被包装盒上的赵云电到，结果抛出金子入手一套。





《赵云传之纵横天下》

此作是继《赵云传》后由原班人马于2002年推出的后续资料片。该作除去保留前作的全部成功要素外，还就前作的薄弱之处进行了大幅改进。游戏剧情紧接前作，从刘备攻取汉中，称帝“汉中王”；而后为关羽报仇，七十万大军征伐东吴开始；赵云挺枪跃马，再次为匡复汉室踏上漫漫征程。



游戏秉承前作风格，依然采用A.RPG模式，体现赵云冲锋陷阵、血染征袍的英勇不摧。和前作相比，战斗方面更是有了大突破，无论是场面还是气势都比前作壮大许多。征战沙场不再是简单的胡砍乱杀，智谋和策略变得同等重要。例如：攻城是夜袭还是强攻？奸细是斩首还是释放？不同的选择对于游戏进程的影响也不尽相同。

总而言之，第三波出品的以赵云为主角的两款三国游戏还算是相对成功的，对于喜欢赵云的朋友来说应该是个不错的告慰。只可惜大江东去，浪花淘尽英雄。现如今，第三波也因被同行收购消失在历史的洪流中……

尾声

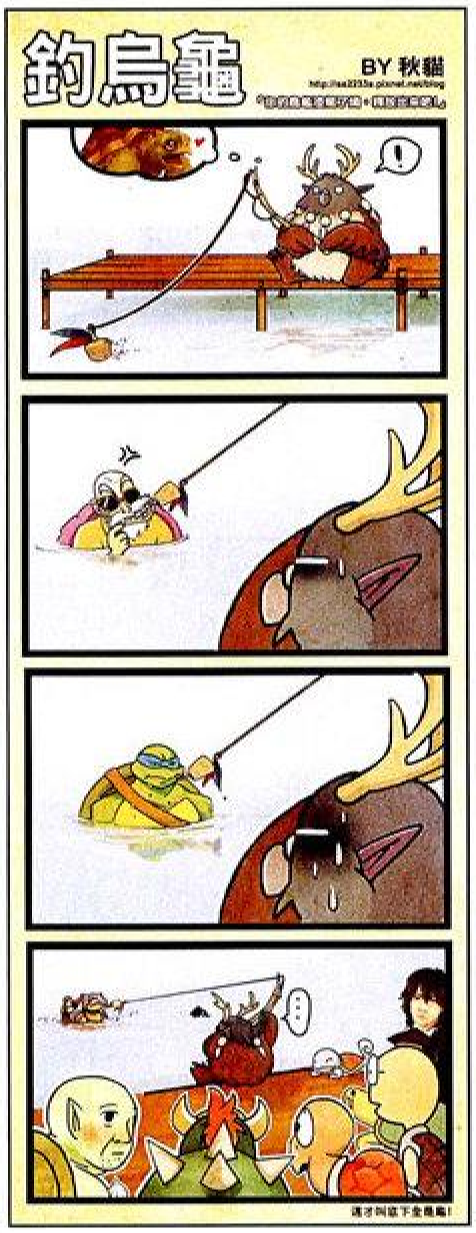
回顾本文，仍有诸多遗漏，多如繁星的三国游戏实难全部呈现于字数有限的文章里。一直以来，有关三国题材的游戏都在各大主机上异常活跃。在这个风云际会、英雄辈出的年代，曾发生过许多令后世津津乐道的宏伟事件，滋生出一个又一个令后代敬仰艳羡的英雄人物。

碍于时空的阻隔，如今的我们不可能回到过去亲自融进那片沙场，唯有借助电脑等高科技产物，在虚拟的游戏舞台上过回号令千军、一统中原的美梦。

一壶酒，一杯情，古今多少事，都付笑谈中。为我们心目中共同的三国——干杯！

文编：贪睡猫 美编：哈秋













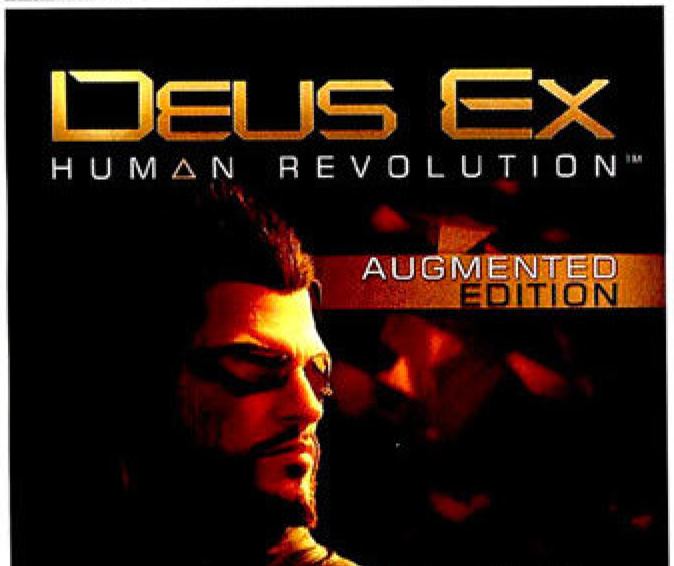


PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

X档案



X档案这个栏目里，我们将会专注游戏中的元素在真实世界里的原型，特别是有关新科学和新发现的内容。本栏目就像是现实和虚幻之间的一层隔层。如果你对此类题材有兴趣，欢迎来信交流。关注微博weibo.com/mrxpcgg或t.qq.com/MRX-pcgg也有一样效果。



杀出重围3：人类革命
人造仿生肢体——碉堡了

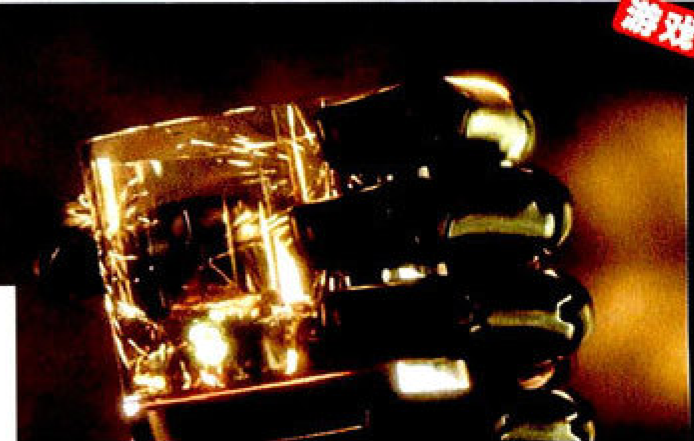
【手】



■ 主角的手臂一甩就变成了机枪，简直就是变态

常见的仿生手是一套独特的控制系统，一般采用传统的“双线”肌肉信号控制。它的原理是利用贴在皮肤表面的电极收集患者肢体肌肉产生的电信号，然后经过一个快速适应系统的调整，控制仿生手的打开和关闭。简单地说，就是抽动自己胳膊上的某块肌肉，控制仿生手的开合。新病人只需要花费几分钟时间就能内掌握设备的使用方法。

较高端的仿生手每根手指都装有马达，可以“分手指”控制。至于分辨冷热和疼痛，“动脑子”就能操纵的假肢和五指独立触感反馈——这些功能目前还在研发中。



■ 能不能控制好力度，不捏碎杯子，是评判仿生手优劣的标准之一



■ 现实中的仿生手暂时还不能变成机枪。但是已经能捏起细小的物品，端杯子喝酒不在话下

【眼】



■ 假眼已经做得和真眼没啥两样，只不过更加酷

目前比较多见的仿生眼设备主要包括一副装有摄像头和信号传送器的眼镜、一个视频处理器、一个信号接收器和一个电极。佩戴这种眼镜前，患者首先要接受眼部手术，将一个极薄的电子信号接收器和电极板植入视网膜上。然后视屏处理器就可以把捕捉到的图像转换成电信号，刺激人的视网膜，生成某种图像。但是这种仿生眼的分辨率不高，大多数仅仅能提供大致的形状和模糊的明暗。



■ 直接安装在眼眶里的仿生眼也有实验，但目前仅能做视频转接用，需外部显示器，还不能直接将画面送到人脑

【腿】



■ 跑得更快，跳的更高，没事还能隐形……

目前最先进的义肢内置加速度计、陀螺仪、转矩传感器和称重传感器的组合。这些精密仪器共同合作，侦测腿部位置和膝关节的运动。电脑通过分析它们产生的数据流，可以判断用户正从事什么类型的活动，并预测未来的运动趋势。这些由微芯片控制的测量非常精细，对于力量和膝盖负荷的把握丝丝入扣。

基于这些数据，动力模组可以将用户的步态调整到类似常人的模式。这有助于减少背部、臀部和健全的肢体的负担；而机电制动器则可以让用户有一个广泛的适应范围，无论是走楼梯，走下坡还是水平地面行走都可以平滑无碍。



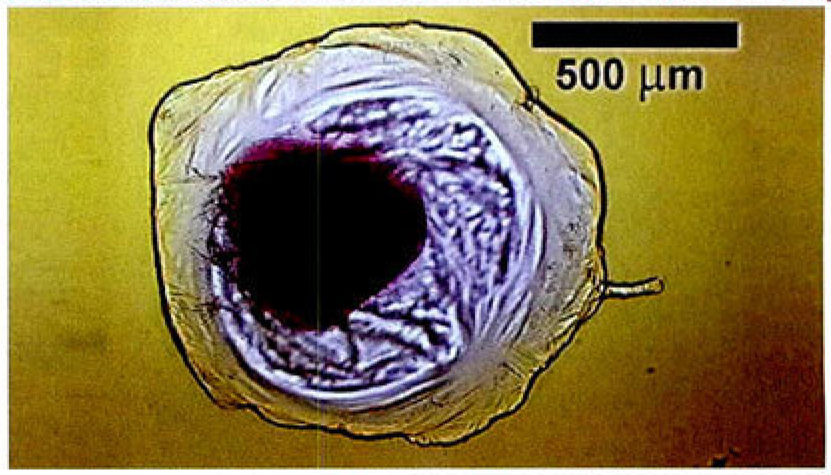
某些特殊设计甚至可以跑得和常人一样快



登山，走楼梯，没问题

囧囧有神

囧囧有神的无机生命即将诞生？



不管你信不信，不少人真的认为这世上的生物只有碳基生命一种（地球上的生物也确实以碳基生命为主）。为了打破人们的惯性思维，来自英国格拉斯哥大学的Lee Cronin教授开始了他的新课题——无机化学细胞的研究。简单地说，他们的目的是创造出一种能分离化学物质、控制物质流动、并吸收能量的无机生命。不过这还只是第一步，教授的终极野望是让这样的生命达到自我复制、自行进化的程度。话说，创造这个生命的动机到底是啥？难道想制造EVA里描述的第三次冲击么？好……好恐怖啊！

超囧闹钟！只有微笑才能征服它



对P羊这种生物钟异常强大的人而言，闹钟根本就没有存在的价值。但要是你没有起床自觉的话，闹钟就必不可少了（譬如某猫）。问题是，假如一个人的睡眠意志太过强大，导致普通闹钟毫无作用，这该怎么办？对此，创造者们发明了各种各样的变态闹钟，它们会用尖锐的吼叫、蔑视的眼神，不遗余力地打击每个懒鬼。而这次出现的新品种，更是闹钟界的生力军。如您所见，名为微笑的闹钟会通过扫描人类的面部表情来判定你是否在微笑，如果你愁眉苦脸的面对它，你就惨了，它将一直吵你，直到获得一个灿烂的笑脸。

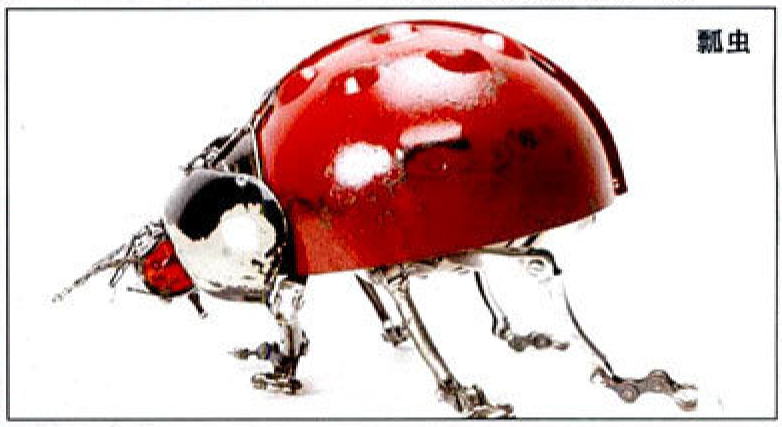
全部由废金属打造的动物们

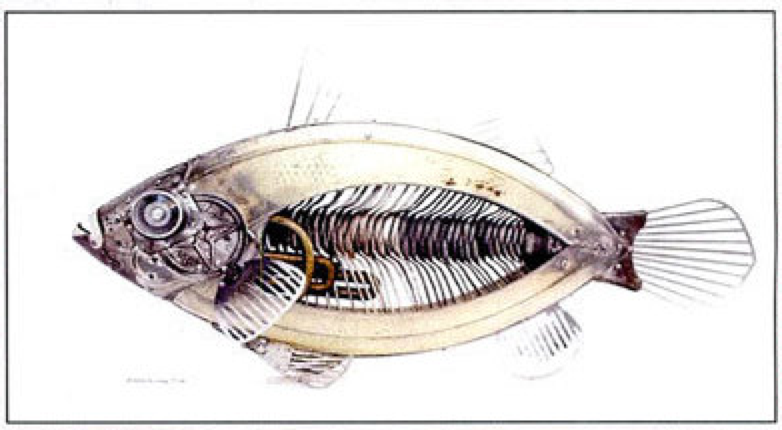
大黄蜂？



艺术家们选用的材料总是那么五花八门，高档的一如上面刚刚提到的贵金属和宝石，而低档的则是各种为人废弃的材料，比如废金属。下面你所看到的，就是法国雕塑家Edouard制造的机械动物们。动物身上的部件主要取材于废旧发动机、打火机等等物品。令人难以想像的是，经过雕塑家的妙手重塑，原本该被碾碎回炉的垃圾成了超赞的艺术品，仿佛所有废旧零件原本就在那只动物身上的一样。

瓢虫





蚱蜢的翅膀好像是某个牌子的打火机呢！



巨贵的模型兰博基尼



喜欢汽车模型的朋友，想必都见识过按照原车等比例缩小的高档模型吧。这样的玩物可不是一般收藏者拥有的起的，不过纵然汽车模型再精致再完美，它也不可能比原车还贵吧？如果你这么想，那就大错特错了！就在最近，一位名叫Robert的老外打造了一辆1:8比例的兰博基尼跑车，而它的标价居然是4700000美元（相当于10多辆原车的价格）！这玩具这么贵的理由不仅仅是因为它耗费了制造者500个小时的时间，而且模型采用的材料也是价值270万美元的贵金属和宝石。好吧，让我们期待某个老板来秒了它吧！

三国智 寻觅步谋的另类天堂（下）
《惊蛰》张世平的巧妙用法



卡牌名称：镇军印
卡牌编号：150
卡牌种类：宝物卡 发行版本：惊蛰
卡面文字：当己方粮草小于10时，装备将领攻击值+1 当镇军印从场上被置入墓地时，将镇军印返回拥有者卡组顶端
小传：印者，信也
稀有度：白卡

一个宝物用一次只能+4粮是一个不能改变的事实，但是一个宝物要是能够不停的使用呢？没错！那就意味着——只要张世平在场，我就能在任何我想要加粮的时机增加我的粮草！这个组合技是这样发动的：将镇军印装备给张世平，然后横置张世平将镇军印置入墓地，己方增加4粮，镇军印返回牌库顶。下一回合再次摸入镇军印，装备给张世平，横置，镇军印进入墓地再次加粮，镇军印返回牌库顶……

什么是横置：玩家可在自己的准备流程，连环为空且拥有行动权时，横置一名具有横置效果的己方厂商未横置的将领，以发动其横置效果。



是的，理论上只要我想要，我每回合都能使自己增加4点粮草！也就是说只要敌方将领每回合不能对我造成4点以上的粮草伤害，就根本无法将我置于死地！换句话说，在上述这种情况下，就算我不能用将领或谋略将对手攻击致死，但只要我的牌组比你的厚，你先比我摸完牌组，我一样能获得游戏的胜利。

围绕着这个磨光对手牌组的思路，我们可以惊奇的发现，步谋牌组还能拥有另外一种神奇的打法，说白了就是一个字——拖！古语有云：一鼓作气，再而衰，三而竭。当敌人的冲锋在我们如山一般的铁墙面前停住脚步的时候，就使我们获取了胜利的契机。



这个时候，有的朋友又要质疑西瓜了。一个牌组那么多牌，等你摸到张世平要什么时候啊？更别说你还要同时要摸到镇军印。也许，你还没有摸到这两张牌，你就已经死在对手的强攻之下……能想到这一步很好，证明你们已经开始从实际操作的角度考虑张世平的使用可行性了。“张世平+镇军印”的组合看起来很美，到底能不能在实战中发挥功效，自然还要靠别的卡牌来帮助。有句话说的好，一个好汉三个帮！我们的加粮组合同样有着这样的帮手。

玩过步谋的朋友都知道，步谋之所以强大，很大一部分原因就在于步谋牌组对于牌库的定点搜索能力。我们既然要快速的找出张大帅哥，自然也离不开他们的帮助！

一张张世平确实不容易摸上手的，那五张张世平呢？在众多谋略与将领的共同检索之下，想上手张世平并不是一件难事！步谋的优点就在于我能在最关键的时候派上最为重要的将领。一方面它加大了对于自身牌组的理解难度，另一方面它也是的牌组的适应性更加的强大。而这强大的步谋现在已经有了张世平，那么镇军印又要如何找寻？各位观众别急，大家请下看：

通过思考上面两张牌，我们不得不佩服步谋牌组的检索能力。骑兵？你只有众望所归！步兵？你还是慢慢龟缩去吧！弓兵？蔡中蔡和蔡瑁张允也不过是增加点防御力而已。在步谋海量的搜索之下，这些全部都是攻击力为5的渣渣！玩步谋的最高境界是什么？不就是不停的抓起牌组，一遍又一遍的找出一张张关键牌，让对手在无尽的等待之中丧失最后的战斗力嘛！

说完了张世平和镇军印的登场问题，西瓜相信这牌组不仅不会解除玩家的疑惑，恰恰相反的是，众多的朋友们又会更加激烈的提出新的致命的问题——这一回合4粮的问题是解决了，但是骑兵的袁绍铁骑、步兵的稳健攻击、弓兵的暗箭伤人哪一个不能对你造成大量的伤害？仅凭着一回合4血的回复能力如何得以平天下？！

没错，这套张世平牌组的思路在于拖，那么我们必须要增加自身的防御能力。不仅要让对手看着我自己慢慢的加血，也要让对手怎么也打不过来。那么对于防御，我们需要些什么呢？西瓜我的想法就是“减速”！凡是能够让对手减速的牌都是我们喜闻乐见的。

案兵束甲减缓敌人的攻击速度；大雾弥天、挂免战牌、息事宁人减缓敌人的攻击次数；犒赏三军增加敌人的攻击成本；余烈琥、燕尾盾让敌人攻击不到粮草、太监+十常侍乱政让敌人没有兵权上不了将领……不管怎么，我们就是要让敌人——不是不能进攻，就是只要进攻就难受！

当然，这套牌组还需要加大对双方玩家对牌库的耗损——募兵、柳暗花明、缓和之计、竭泽而渔……只要是能抓牌的，都是我们喜欢的！当敌人进攻也不是，摸牌也不是的时候我们离最后的胜利也就不远了。

张世平单单来看并不能算是一张好卡，和镇军印的强力组合也并不能对敌人一击致命。他不是夏侯惇也不是张角、孙策。不能成为那种一但进场成功就能彻底改变胜负的将领。但是步谋的特色就是在于优势的缓慢积累。俗话说积少成多、滴水穿石，只要我们能够坚持住，我们终能成为笑到最后的人。





反贼一直是三国杀中的战斗发起者和导火索，反贼表明身份后立刻会引起忠臣和内奸的围攻（此文以大家玩得最多的标准8人局为例）。如果在不知道当时自己处境的情况下贸然跳反，很可能会陷入身边2人都是忠臣或者正在装忠的小内的境地，这时候你的日子将会非常难过。但是如果没有反贼跳出来，这局游戏就会变得很沉闷。主忠没有目标可砍，内奸怕杀错目标一直不动，自己的队友怕自相残杀也不敢轻举妄动——这些还是较好的情况。要是更糟一点，会变成了一个永久性的“乱舞”游戏：大家都漫无目的的乱杀，你杀掉我一滴血，我要你还回来。这样下去各方都会出现内耗，甚至减员。那么何时该跳反，又应该有些什么需要考虑的呢？先不急，我们上面提到了不做思考的明反后身边2人都是忠内的情况，那么就先来谈谈关于三国杀中座位的概念。



2号位反贼的技巧分析

首先说最关键的2号位。2号位的动作很可能决定了这局的走向。如果你是2号位的反贼，那么个人认为你只有一个选择：明反。有人说这和上文说的有矛盾，其实不然。让我分析给你听。首先，我说到过如果反贼不明，那么很可能导致自相残杀的地步；其次，这个位置是最容易伤害到主公的一个。也就是说只要你活着，每回合你总能消耗掉主公1-2张牌或者1滴血；其三，你2号位都不跳，其他反贼则皆会有上述的顾虑。一旦你跳了，其他的一定会跟上，或者集火，或者保你不死。

然后来说说2号反贼的选将技巧。如果有和主公相同阵营而又是有反贼需要的输出能力的话大可选择，说实话三国杀除了看运气和经验外还和心理学有关。主公看你和他一个阵营或许就以为你是他的忠臣，从而不太敢对你下重手。还有就是如果有一定意义上可以克制主公的武将，一定要选（比如主公曹操有大乔，主公张角你有双雄等）。你是2号，很快就轮到你了，所以不必担心会被秒掉，或者说概率极小（开局拿连弩杀2号位的主公你伤不起）。再者，开局主公若直接对你过河拆桥，你手上有无懈可击，那么不必打出，直接让他拆即可。就算有桃子也是。为什么？因为很可能主公拆了你的桃子或者无懈可击后感到很内疚，以为你是忠臣，所以就不杀你了。相反如果你无懈可击了，主公则认为你是反贼，直接抄起家伙砍你，最后还是得用桃补血。但是顺手牵羊就不一样了，那可是要被拿走的，果断无懈可击，就算被砍也在所难免，所比送主公桃或者无懈可击要好啊。

2号位反贼跳了以后，会出现很多情况。一般的就是3号位是忠内肯定会杀你，是反贼会跟





上或者不动。一般看到2号位反贼跳了，其他的必然会跟上。这时候就要提到另一个问题：集火。何时集火？集火谁？不是永远的集火主公就好了的。因为如孙权，刘备这种主公回血本来就很快，更别说万一忠内有个华佗和香香了。



8号位反贼的技巧分析

集火问题暂时先搁下，我们来看看8号位反贼。8号位，是最后一个出牌的人，也是最容易打酱油的一个。要是运气不好直接被前面场上的南蛮，万箭轰下去也是很有可能的。这时候没人知道你的身份，也没人肯救你。所以8号位的反贼应尽量避免选择3血且有明显反贼倾向的角色（如貂蝉，吕布这种）这样会造成就算主公不打，忠臣看你威胁大会打你，而反贼不确定你身份未必会救你的局面。算上几轮群攻，你打酱油的几率极大。所以一定要选择一个默默无闻的角色，忠臣倾向也可以，毕竟可以辅助反贼嘛。

接下去说回集火的问题。





集火的要求，时机和目标

集火是一门艺术，也可以说是反贼的必修课。掌握了正确的集火时机和目标这局游戏你就赢了一半。首先我们来明确为何集火？好处就是把全队的火力倾泻到一个人身上，发挥反贼人数优势，让目标没时间自救。但是这也不是可以随意做的，因为一旦集火，你们的所有精力都会放在目标身上。但他也有队友的，集火势必倾尽最大火力不惜一切代价，那么等他队友来反攻时就少了保命牌而被逐一击破。所以选择好的集火时机是必须的。何为集火的时机？首先要满足你们4人都可攻击到这一目标；其次，要目标手里没有或者很少有保命牌。比如一局中队友甘宁拆完了目标手牌及防具，只要杀就掉血的时候，大可全体集火，就算不能杀死也能使其阵营损失巨大。但是不是满足以上条件的都适合集火，比如郭嘉或者荀彧。你越是打他们他们越是开心，你想想，如果为了杀他一人而使他所有队友都额外摸了4-5张手牌，值得吗？还不算各种桃子和技能。

所以选择集火的目标是很关键的一步。反贼的第一目标很明显：主公，但是不是只要能攻击到，主公没手牌就能随便集火的。要看忠臣阵容。一般反贼跳了以后忠臣也跟着出现了。具体表现为打明反的角色，给主公补血，给牌等。如果队里有华佗，孙尚香这种必须优先集火。因为就算你们dps再高，只要不能一轮把主公秒掉那么主公的血会很快回来。然后还要考虑集火目标的技能，比如夏侯惇，此人存在造不成什么威胁，因为没有技能可以输出，但是要集火他我还是劝大家三思。刚烈实在是个很变态的技能，伤敌一千，自损八百的事情谁也不愿多干，主公除外。还有就是上面提到的郭嘉，荀彧等。还有卧龙诸葛，他天生自带八卦阵，不可拆顺，所以靠杀输出的队伍就要小心了，可以瞬间是你们输出减少50%，相同的还有一将成名中于禁。



文章的最后给大家简单分析下最新出现的山包内各武将的反贼潜质。山包出来的时候正好变形金刚上映，如果不跟我说是山包我还以为变形金刚出资料片了：

张合： 弃一张牌变张辽，弃一张牌变吕蒙，至于跳过出牌阶段，最大的用处莫过于移动装备，这个武将做反贼需要一定技巧，什么时候移动装备没什么时候偷牌，弃牌就很简单了，要弃多于1张牌的时候就能发动了。

蔡文姬： 典型的辅助，反贼效果并不好，就算不杀你把你杀到1血限制你手牌你就完全没用了。

二张： 忠臣脸，也可以帮助反贼补牌送装备，没有攻击能力，比较适合8号位反贼，但是注意不要为了一张牌帮反贼固政而暴露身份。

左慈： 这个……变数太大，比于吉还要娱乐，真的玩的话真的是一切自由天命了……

邓艾： 类似甘宁，觉醒后明显强于甘宁张辽，但是很容易死，很依赖队友的一个人。

孙策： 有主公技的武将，反贼也不是很强，红杀和决斗太少，觉醒倒还能看看，可惜没有周瑜凡间的效率高。

刘禅： 不得不说放权这个技能很强大，配合强力点的反贼可以让他输出2轮（又或者配合张颌等需要跳过出牌阶段的人）比2张更依赖队友。但是享乐可以让他保命能力有所提高，很适合2号位反，就拿牌防守，出牌阶段给队友。

姜维： 加强版借刀杀人，觉醒观星，比较中庸的一个角色，可以适应任何局面和身份。







三国杀3V3速成攻略

游卡桌游第十届三国杀王者之战的硝烟正在全国弥漫，赛中的高手过招经典局以及王战专用牌一经曝光便吸引着万千玩家的目光，让玩家对三国杀3v3这种竞技模式趋之若鹜。现在游卡桌游正式推出三国杀3V3专用牌，玩家可以在游卡桌游官方旗舰店、桌友商城以及各地零售商买到。

三国杀3V3专用牌根据3V3规则进行了卡牌内容修订，比如：主公取消了主公技。“南蛮入侵”、“万箭齐发”、“五谷丰登”、“桃园结义”这些锦囊牌也有了专属的变体描述。专属的A、B位置牌，让游戏中的方向指向更加明确。

三国杀3V3专用牌在外观设计上也做了调整，卡牌背景主色选择为白色，阵营牌背后为脸谱图案，卡牌背后的双方向图案以及牌背角标处的“竞”字，都使显示着3V3竞技模式的规范性和严谨性。

有了这样精良的装备，相信大家都已经跃跃欲试了。小编下面从三个角度为大家介绍如何进行三国杀3V3比赛，帮助大家尽快进入状态。

主帅篇



主帅，顾名思义，统领三军之人，一局比赛的胜负往往取决于双方主帅的水平，甚至可以理解为一局三国杀3V3的比赛就是2名主帅间的博弈。究其原因，主帅需要做出2项非常重要的决策，选将和出将。

一局比赛由选将开始，很多比赛选将后其实胜负已定。不同于身份局中的各自选将，三国杀3V3的选将完全由双方主帅完成。首先会有16名武将对双方主帅公开，之后由暖色决定先进行选将的一方，先选方固然可以拿走自己所钟爱的武将，但是由于先选的一方只能选择一名武将，所以局势不明朗时个别暖方主帅也选择让先。



选将时主帅需注意观察16名公开武将的整体配合，如常见的二人组合诸葛亮-月英冷月亮组合，张辽-甘宁辽宁拆迁办组合，张角-甄姬洛雷组合等等。三人组合郭嘉-黄盖-华佗的一波流组合，小乔-曹操-郭嘉的大绝情组合等。16名武将中一般会出现一些常见的优势组合，但有些玩家自创、研发的偏门组合阵型也不容小觑。



如果希望自己和战队在三国杀3V3上有所建树，推荐熟读《三国杀3V3标准阵型》此类的攻略读物。当然，阵型是死的而人是活的，如果仅仅知道阵型但是却不能在合适的时机运用或者虽然抢到了完整的标准阵型却处处被对手针对，那就好比三国中著名战役—赤壁之战，丧尽天时的优势，便一举溃不成军。

一般的选将思路分为3种，抢将、拆将、克将。抢将顾名思义是指优先选取自己计划使用的阵型或武将，其中比较关键的武将包括：张辽，刘备，郭嘉，华佗，诸葛亮，孙权，张角等，一般进行抢将时需要对将面进行细腻的分析，主要看是否有比较克制自己计划阵型的武将存在，简单举例：诸葛亮-黄月英是公认的最强夫妻档之一，江湖人称“月亮组合”这样的锋线看似完美，诸葛亮的观星可以将尽可能多的锦囊送至月英手中同时自己的空城技能也是能让自己的防御万无一失。“对面一看就是新手，居然先手选择了华佗，这种老头在多人围攻下能有什么作为，不出3个回合，保证让他什么牌都没有”开局时选择月亮组合的选手还志得意满的发出这样的感慨。而对方选将时选取了周瑜和貂蝉，剩下武将略过不表。比赛开始，双方亮将，暖色方周瑜-华佗-貂蝉对阵冷色方诸葛亮-孙权-黄月英，虽然冷色月亮组合爆发迅猛，但是暖色的两名前锋都能克制诸葛亮，尤其是周瑜的反间，

几乎是对空城最大的威胁，主帅华佗起到了吸引火力的作用，不打华佗，2名前锋死不了，打了华佗，2名前锋还是死不了，最终是暖色在第二回合通过2前锋集火打掉了诸葛亮，没有支援的黄月英虽然拆光了华佗，但是自己已是无力回天。这就是典型的抢将反被克制的例子，说到这里，大家应该也能理解所谓的克将是什么意思了吧？在已知对方有某名武将极可能出场的情况下，选取相对克制的武将去压制对方的阵型就是克将。

再举一个克将的例子，对方已经选取了大乔和司马懿，强乐的阵型已经形成，同时对方也没有更好的选择，我方可以针对这一点选取以下武将以降低对方乐不思蜀的威力或效果：陆逊的谦逊不受乐不思蜀和顺手牵羊，而且打司马懿的话对方是否反馈需要三思。张辽：你可以乐我，但我还是可以偷牌，司马反馈了我的好牌，等我下回合偷回来。吕蒙：只要不弃牌，乐不思蜀的收益就被大打折扣。夏侯渊：你乐我我就神速，一张乐不思蜀可以在我面前停留很久，打司马也不怎么吃亏。每一个强大的阵型都有其弱点，关键是场上是否有针对的阵型和你是否准备上这个针对的阵型。注意，选将和出将是一种博弈，对方也可能针对你的阵型进行反针对，这就是个仁者见仁，智者见智的问题了。



我们再来谈下拆将的问题，拆将可以理解为一种两败俱伤的打法，或者说是宁为玉碎，不为瓦全。这种打法有时甚至会有点无赖的意味，但是却是有时必须的选择。拆将的核心思想是全力阻止对方选取可能的配合，我选的武将我未必会上，但是一定不能让对手选择比较BUG的组合。众所周知刘备是三国杀3V3中配合度最高的武将之一，大部分情况下都是首选武将，但是当刘备，诸葛亮，黄月英都在场时，很多先选方往往首选黄月英，思路很简单，我不会允许你上诸葛亮-黄月英，但你也不会把刘备和诸葛亮让给我，所以我上不了的阵型你也不要上，大家拼后面的选将，这样的选法貌似吃亏，实际上不失为一种战术，因为刘备配合诸葛亮不是很合适，而且大部分情况下两名武将只会上场一名，所以在对方首选时逼迫对手选择一个可能的废将己方优势依然存在。

出将相比选将可能会简单一些，但是同样关键。出将时最重要的是对对方局面的一个预估，当你预估出对方最可能使用的阵型后，在自己的武将中选择相对克制的阵型出场，并且设计一套可行的战术去攻击对方最薄弱的环节。“什么？你觉得自己的8个将无法克制对方的阵型，那还等什么？你在选将上已经完全失败了，选择自己武将里面最暴力的，然后将胜负交给苍天吧！”当然，还有一种情况，一般代表着你在选将阶段完全占据了优势，更意味着这局比赛你八成已经拿下了，那就是你发现自己有一个近乎完美的阵型而且对方完全无法针对你的阵型进行克制。这时你完全不需犹豫，放出这个最强阵型，然后只要祈祷运气不要太差就可以了。



前锋篇



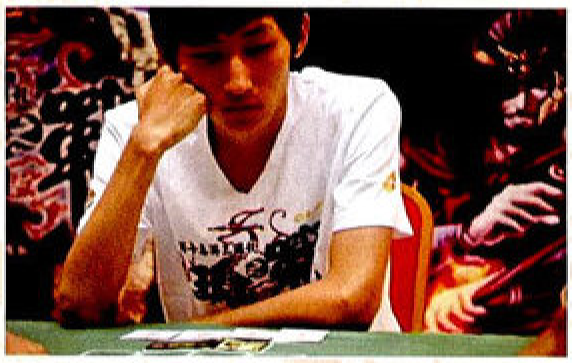
在很多人眼中，前锋只是个角色，无关大局，只要主帅选的好，给猴子根香蕉吃，猴子也能当前锋。很遗憾，他们是错误的。三国杀3V3的一个重要机制，那就是团队。团队代表着你不是一个人，也不能是一个人，3个人要成为一个整体，同进同退，合为一体，做到这一点，谈何容易？



看了这么多的比赛，结束后最常看到的一幕是某个队员看了看同伴的手牌，然后说：“你刚才怎么能…你应该…如果你…”等等，当然，这样的讨论一般都出现在失败的一方。有时候，3个个性完全不同的人组成一队却战绩很好，我也询问过原因，答案很简单，前锋无条件支持主帅的思路，既然这一局我的角色不是统兵之帅而是陷阵之将，那就做好自己的本分。当然，这也同样要求前锋能够理解主帅的思路。一般情况下，战局分为很简单的两种情况，攻势，守势。攻势中又分为2种情况，攻击主帅，攻击前锋。而3个人的默契也就体现在这里，这其实是一个极其复杂的问题，而且涉及到很多具体问题和想法，但是作为一个合格的前锋，请不断的问自己以下几个问题，尤其是需要自己行动或涉及到体力是否会产生变化时：

我方阵型的弱点是哪里？对方阵型的弱点是哪里？哪个武将是我们在取得胜利道路上的障碍？主帅为什么让我先动？主帅为什么不让我先动？我是否应该不出闪而是掉血好让敌人打我而不是主帅（另一前锋）？我是不是应该变成3张牌了？事实上这些问题同样也是主帅在问自己的问题，关键是如果你们得出的答案一致，那你就是名合格的前锋了。如果想提高自己作为一名前锋的水平，两个关键点，多和同一名主帅配合以及比赛后进行细致的讨论。

三国杀虽然只是一个游戏，但三国杀3V3确实已经在桌游竞技的道路上迈出了坚实的一步，这其中包含着游卡桌游及每一位热爱三国杀玩家的热情与心血，希望以上这些文字能为杀场中的你提供一点小小的帮助。



北京游卡桌游文化发展有限公司成立于2008年，是中国大陆第一家立足于桌游设计与推广的专业机构，是中国桌游产业的拓荒者，是中国桌游行业的引领者，更是桌游这一全新娱乐方式的倡导者。

游卡桌游全国订购热线：400-700-4410

编辑：X先生 美术：咖啡

大就是好

2









3



1

1 Ideum电脑桌

Ideum公司推出了代号MT-55的平板多点触控电脑桌。这款桌子的台面是一个支持多点触控（多达30个触点）的显示屏。有着1080P的高清画面，5000000：1的对比度，最高可以达到178度的可视角。桌面有5毫米的钢化玻璃保护，可以承受一定的撞击，而且它的整体厚度仅有3英寸。

桌子内置有装备i5/i7 CPU的高性能电脑，可以通过手势操纵。UPS备用电池、Bose音效、WiFi、蓝牙、以及HDMI 输出等功能也都是应有尽有。

编辑点评

你家是不是筹划着要添一张桌子？来一张这种类型的新概电脑桌怎么样？只要垫一点东西，砂锅摆上面吃饭也是可以的。这个桌子的配置完全达到了梦幻级别。它的要价也简直是像在做梦一样。

屏幕尺寸：55英寸
参考价格：约12万元

2 GScreen双屏笔记本

这款电脑的前辈是15寸的双屏笔记本。现在同一个公司又推出了升级版的17英寸版本。规格配置方面，处理器是2.66GHz Core i5-560M，4GDDR3内存，NVIDIA GeForce GTS 250M (1GB)显存，500GB HDD硬盘，DVD刻录，镁合金边框。其中处理机和内存可加钱升级。笔电重量不会超过 3.6 公斤。

编辑点评

如果你是有钱的发烧级游戏用户，而且有走着走着就想把机器拿出来玩一把的坏习惯。那么用这俩屏幕的电脑跑游戏肯定是一种享受。虽然从配置单上看，该款笔记本并不是最的顶级配置，但重要的是众人目光之下从容抽出第二块屏幕时的那种大侠风范，不是吗？

屏幕尺寸：17英寸×2
参考价格：约1.8万

3 艺卓顶级显示器

专业的显示器厂商Eizo艺卓在9月份正式推出了一个业界怪物——36英寸显示器DuraVision FDH3601。它拥有36.4英寸的LED背光屏，4096 x 2160的超高分辨率。这款显示器的色泽数量为1073.74百万，1000:1动态对比度，176度可视角度，电源功耗从162到350W浮动。

编辑点评

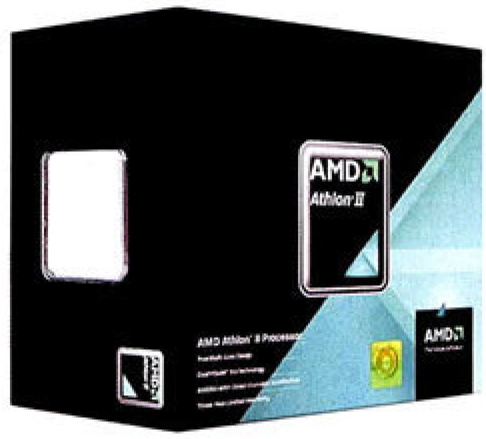
这家公司的经营一向是面对专业市场的。据说这款显示器的目标市场是地理测绘和航空管制。4096x2160的分辨率达到了电影级的标准，是普通高清显示器的四倍。小编就在暗自担心，支持这种分辨率的游戏将会需要怎么变态的显卡啊。

屏幕尺寸：36英寸
参考价格：约23万

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

中端高性价比配置 合计金额：约4500元

CPU	AMD 速龙II X4 640（盒）	￥680
主板	技嘉GA-880GM-D2H	￥599
内存	威刚4GB DDR3 1333	￥135
硬盘	希捷1TB SATA2 32M 7200	￥360
显卡	微星N460GTX 至尊V5 1G	￥1099
液晶显示器	AOC e2243Fw	￥980
机箱	先马冰麒麟i5	￥199
电源	ANTEC VP450P	￥399
键鼠装	罗技MK260键鼠套装	￥119



AMD X4 640 + GTX 460



在新一代CPU面市的压力之下，曾经主流的CPU价格都出现了松动。AMD X4 640更是以不到700元的价格占领了入门级市场的头牌。这款处理器默认主频高达3.0GHz，外频200MHz，倍频15X，总线频率2000MHz。处理器的四颗核心共享2MB L2缓存，支持双通道DDR3内存。高主频，低价格的特点，正是最适合口袋中预算不多的游戏玩家。

显卡方面，如果是打算买一台能玩大型游戏的新电脑，并且考虑到未来一两年内的图像处理能力，那么GTX460级别的显卡还是性价比最高的选择。微星的这款显卡虽然在核心频率和显存速度方面不占优势，但它的显存位宽和CUDA 核心数量上并没有被阉割。最重要的是它的价格实惠，老牌厂家的售后也有保障。



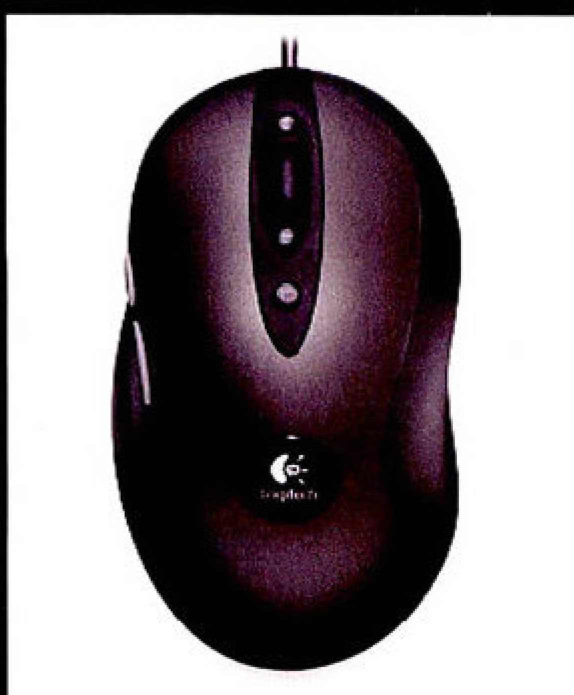
中高端畅玩配置 合计金额：约6000元

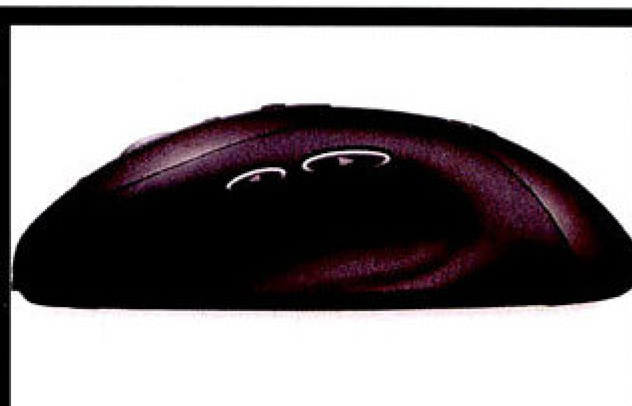
CPU	Intel 酷睿i5 2300（盒）	￥1200
主板	华擎H61M/U3S3	￥499
内存	金士顿4GB DDR3 1333	￥140
硬盘	希捷Barracuda 1TB SATA3	￥370
显卡	影驰GTX560 Ti黑将	￥1699
液晶显示器	三星S22A330BW	￥1190
机箱	酷冷至尊毁灭者RC-K100	￥259
电源	ANTEC VP450P	￥339
鼠标	罗技G400鼠标	￥299
键盘	罗技K270键盘	￥129

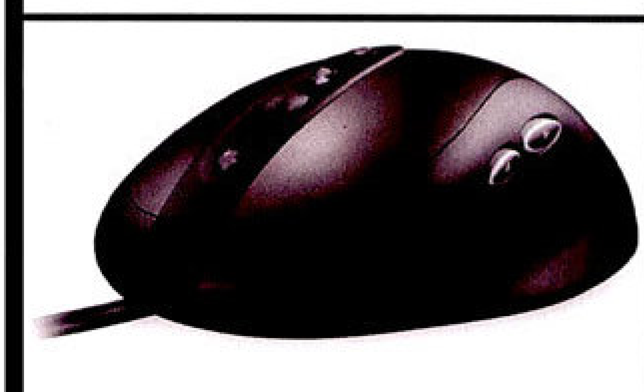
罗技光电游戏鼠标 G400

罗技游戏鼠标系列中最新的G400被定义为经典鼠标MX518的升级版。它装有DPI达到了3600的光学引擎——比MX518高出2倍。稳定的响应把鼠标的实际移动转化成等量光学鼠标指针的移动，与速度无关：误差 <0.5%。鼠标默认有4种级别的DPI，玩家瞬间即可从像素级精确瞄准模式切换到快速滑动的操作模式。鼠标通过 USB 连接进行通讯的速度为每秒钟快速闪烁 1000 次报告——这是 USB 所能支持的最快传送速度，比标准 USB 鼠标的通讯速度要快8倍。

外部设计上，G400继承了罗技鼠标优美且舒适的手柄、低摩擦的底脚以及八个可编程的按钮。低摩擦的底脚，几乎可在任何表面上轻松地滑动，有效避免摩擦，让移动更顺畅。按钮的点击频率高达 1000 万次，脚垫耐用度测试达250千米，外加上罗技一贯的“损坏包换”服务，此款鼠标可以尽兴的玩很久。







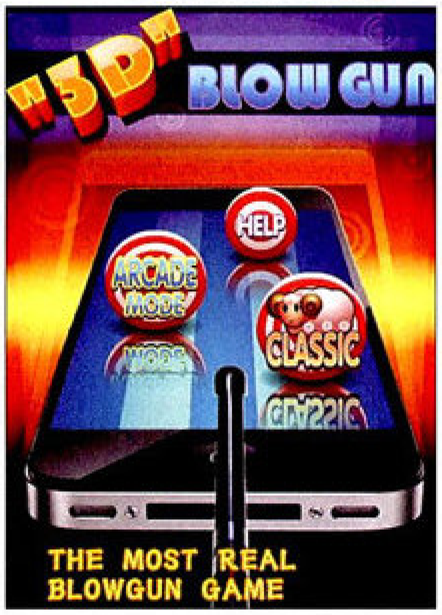
店长推荐 APPS

游戏就是用吹的
——用嘴玩的游戏大集合

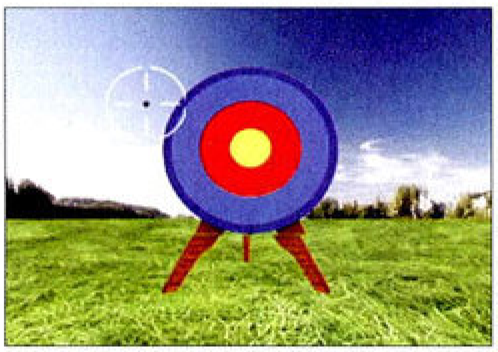
3D立体吹箭
3D Blowgun

吹吹指数 90





游戏介绍：这是一个真正的3 D视角的射击游戏，你将需要紧握你的网路作业系统设备就象它是一个真正的BLOWGUN！爆炸射击。游戏拥有两种模式：街机模式和经典模式，玩法很简单——触摸右下角按钮控制射击方向，对着麦克风吹即可完成射击。



裙角飞扬
Puff！premium

吹吹指数 95

游戏介绍：一款非常有意思的软件，对着MIC吹，屏幕上的女孩会随着你吹出的声音，做出相应的反应。简单来说就是吹裙子……







吹气球
Air Balloon

吹吹指数 85



游戏介绍：用嘴对着iPhone的话筒玩命吹，屏幕上的气球随之变大然后被吹爆。共有企鹅、小猪、独眼怪物等六种气球可选择。画面有爱，玩法简单，可爱至极。



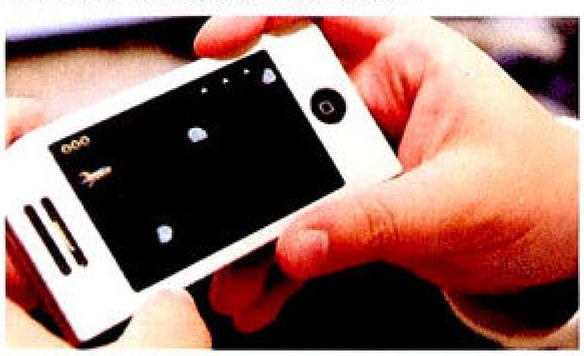


啪
Pah!

吹吹指数 99



游戏介绍：这个游戏就不适用吹的了，而是要玩家发出“啪！”的声音来发射子弹，而飞机的高低控制则是有不同的高低声调控制，所以玩家们玩起来这款游戏时会出现毫无规律的“啊--啊--啪！”声音。如果这款游戏的开发商能制作一款需要唱出《忐忑》才能过关的游戏会出现什么样的效果？



呜呜祖啦
Attack of the Vuvuzela

游戏介绍：曾经的世界杯加油利器显身iphone，游戏本身没有什么就是使劲吹发出和实体乐器相同的声音，不过要小心不要吵了邻居。



吹吹指数 80

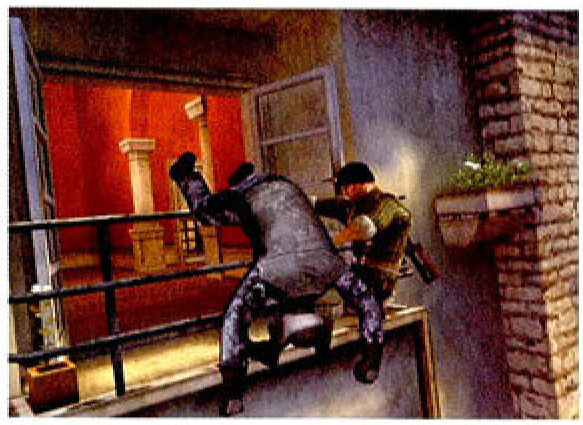


店长推荐 APPS

黑暗中的谍报战
——《寂静行动》



英文名	Silent Ops
价　格	7.99美元
游戏类型	第三人称射击
适合人群	喜欢射击及间谍类游戏的玩家
系统要求	ISO 4.0以上
游戏容量	656.79M



间谍的世界

一款战术谍报类的第三人称射击游戏，在游戏中，玩家会扮演三名不同的特工，每个人都拥有自己不同的能力。游戏拥有死亡模式与抢旗模式等两种多人战斗模式，支持两支队伍共 24 名玩家共同参与，共有日内瓦、香港等 7 个不同的地图。

加入遍布全球的秘密组织，担当起其他机构无力扛起的重任，迎对21世纪的无形威胁，保护我们的和平与安宁。该组织只吸纳最出色的特工，采用最高端的技术，但他们并非举世无双……另一个极具影响力的组织正准备利用高端克隆技术施行他们的罪恶阴谋，这将对人类造成难以估量的深远后果。欢迎踏入21世纪全球统治前沿领域，欢迎加入寂静行动！



● 游戏中多样化的格斗战，来击打敌人



● 各种潜入式武器也是必不可少的



● 开车战是间谍必不可少的show，你会边驾驶边瞄准吗

多重间谍潜入

扮演3名出色特工，个个身怀绝技：约翰·奥克斯——近战高手和间谍专家；尤里·索科洛夫——狙击精英；尼科·卢瓦索——车辆专家兼IT奇才。

扣人心弦的故事情节以及引人入胜的情景设置，带你领略精彩刺激的冒险之旅，加入由全球顶级精英组成的秘密团队，奉命执行极具挑战的危险使命。享受长达20分钟的专为游戏制作的电影片段。

多重的挑战

7个不同关卡带你畅游日内瓦、杜布罗夫尼克、香港、卡普里及世界各地。

通过各种多人模式与好友组队畅玩，获得更加深入的游戏体验。

在线模式：死亡赛（上限12人）及突击战（上限12人）

本地模式：死亡赛和突击战（上限12人）



尽可能的不要迎着敌人的攻击硬上

尽可能的等待敌人的走位露出破绽后进行逐个击破

店长推荐APPS

**这是一个游戏新平台，
给力已经不足以诠释它们了！**

编辑：贪睡猫 美编：哈秋



鼻涕猪 Gesundheit!

趣味卡通

介绍 一款很简单的益智小游戏，玩法很简单，就是点击左键和右键，实现走路和喷鼻涕，布置陷阱并逃生，共 40 个关卡。游戏有着大师级的制作水准，精美别致的画面风格和独特的动作解谜游戏方式，让这款游戏充满了想象空间和迷幻色彩。

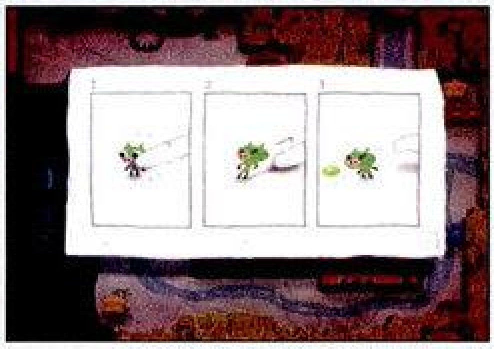
这款游戏中还有很多机关，你需要利用这些机关，比如说传送机关。途中你要收集所有的杨桃，你还需要根据物理学原理来反弹鼻屎，达到你最终的目的。同时游戏中还有很多隐藏的元素等待你去发掘。


各种诡异搞笑的角色形象，看了实在是让人忍俊不禁

作为趣味益智游戏可是别有一番风味哦



相当有趣的独特的卡通风格





海盗闪击战 Buccaneer Blitz

航海冒险



多样化的关卡自然是不能少的

介绍 Namco的这款《Buccaneer Blitz》，以鲜明的色彩和不俗的3D画面，来让玩家体验到一场场紧张而刺激的海上攻防战。舰队互攻、炮台岛屿的火炮轰击、神奇的魔法带来的雷击、移动加速、巨大章鱼袭击和海啸，种种不同的战斗场面令游戏充满了让人兴奋的要素。不过游戏没什么背景音乐，只有各种火炮轰击、战舰出航的钟声和魔法释放的音效。倒还是比较能体现出海战的激烈。


游戏的卡通风格然后游戏显得有趣



龙梦幻境 DOFUS：BattlesRaid

成长战略



游戏有着相当多的系统和各类属性成长

介绍 结合了塔防和即时战略的RPG游戏，在游戏中，玩家将要在Twelve的世界里，抵挡邪恶的入侵，接管并保卫这个世界。

游戏玩法比较特别，需要玩家在相对狭小的空间里，触屏拖动，放置攻击能力各不相同的英雄，抵抗每个关卡的全部攻击（即关卡开始前的阴影）。



可以给主要人物进行各种装备来好好的培养


战局上随着场上参战人员的增加而不断变化



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

金牌触摸足球

First Touch Soccer

足球竞技

介绍 X2 Game最新3D足球竞技大作《First Touch Soccer》再次更新。本作拥有聪明且具有挑战性的AI、快速的游戏性及生动的视觉效果。亦拥有完全真实的3D足球体验、360度视角，超过250个俱乐部球队、30个赛事、7种游戏模式，超过60个独特的庆典效果。


本作拥有大量的俱乐部和球队，以及多样化的挑战等着你来完成



作为足球爱好者，现在可以随时游戏随地的进行对局了

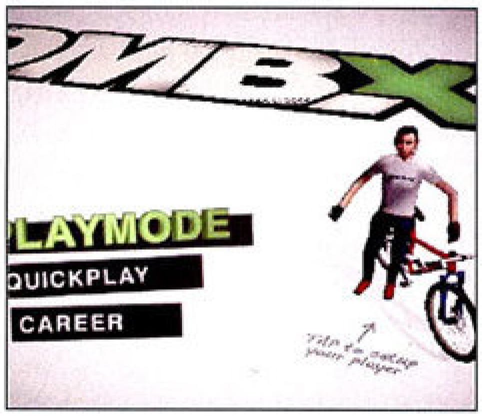

进球的瞬间，谁都想要体验吧

山地自行车

DMBX-Mountain Biking

自行车赛

介绍 山地自行车技巧竞赛游戏。游戏中你需要以最快的速度到达终点，并且尽量做最多的特技以获得更高的分数，同时你还要收集金币。游戏包含10个独特的关卡、30项挑战任务、8个独立的男性和女性人物模型，每个章节都具有特殊的技巧，共有8个不同的山地自行车可供选择。

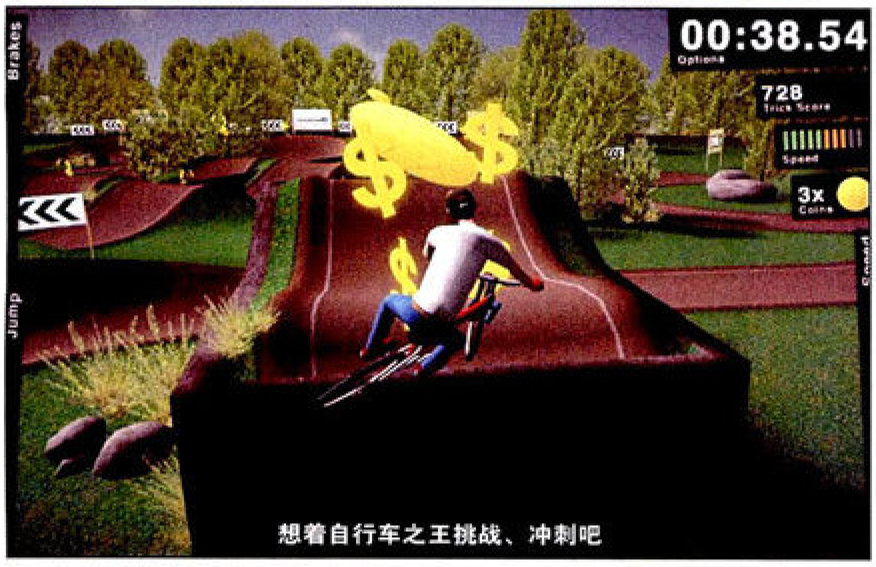




这样的自行车骑法相信不是每个人都会的吧



在iPhone上骑车可是别有一番乐趣的哦，和平时的完全不同



想着自行车之王挑战、冲刺吧

狂野西部弹球

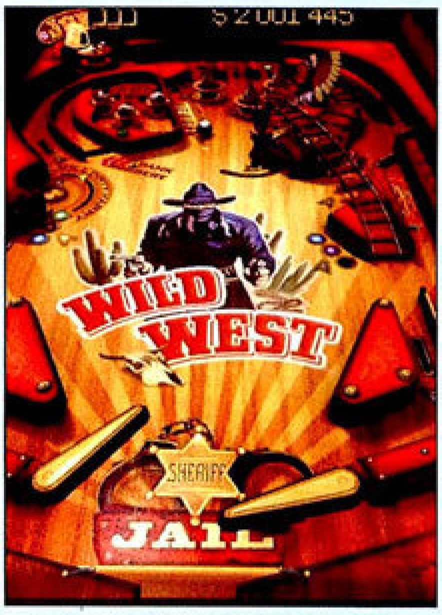
Wild West Pinball

经典弹珠

介绍 游戏采用3D引擎，并设置了多个任务和关卡已经隐藏任务等等，非常不错的休闲游戏，可以随时随地消减你的无聊，打弹珠的娱乐是永远不会过时的。



弹珠台的各类经典设置和部件自然一应俱全





还有一些隐藏的挑战等着你来完成哦

十月 长假去哪里玩咧？艾泽拉斯？还是赛博坦星球？宅男的旅游……伤不起啊！

玩家交流

十一国庆假啦！可以疯狂七天呀！真呀么真开心！但是！接下来！要连上七天课！心情瞬间黯然！坑爹啊！不！是坑爷爷！

真心hold不住啊！

亲~别忘了做长假作业哦~亲~不包邮哦~

来！撸个痛快！互撸娃！屎了！

真心期待《三国志12》



阿汤叔

五年！这种漫长的等待对于一个《三国志》系列粉丝来说实在是一种煎熬。从公元189年-270年，使用所有的君主统一中国；找到所有的兵器宝物；把所有的城市都升级到最繁荣。期间还要经历一个名叫《三国志online》的垃圾网游摧残……终于等待到了今年东京电玩展上的新作发布，虽然距离上市还需要一年，但《三国志12》值得我们去期待！（详情请关注下期杂志专题介绍）

又开始相信爱情



X先生本月去参加好友的婚礼。新郎和新娘曾经是初中同学。十多年来，两个人在一起打打闹闹（这里的“打”并不是指家庭暴力，是打游戏的打），最终也正儿八经地把事办了。不知道当年他们坐在教室里的时候能不能看到未来这一天的礼服婚纱蛋糕戒指交杯酒。真心祝他们幸福。

喜欢自己的异性好友，最好是立刻就上。别想着什么“万一……连朋友都没得做了”--这种借口。最终你无论如何都会失去他/她的。长久的普通朋友是没有的。想要长久的关系，还是变成恋人保险一点，即使是前恋人也要比陌生人好，而且说不定您俩就成了呢？既然在一起很开心，那么以后就要一直在一起。直到终有一天，当我们回首往事，将那走过的路重新检视一番时，我们的过去种种就会全景般地展现在我们的眼前，那一名垂暮老人会含泪带笑地重又忆起他儿时的细小决心。那个选择确实让自己幸福得更久一点。

要不要再相信一次爱情呢。

X先生

各种心满意足的贪睡猫

对于某猫来说本月实在是太开心啦！不仅终于通关了等待已久的《零之轨迹》，还十分有幸的参加了《英雄无敌6》最新版的媒体试玩会，游戏内容可以中文版的哦。

不得不说本次《英雄无敌6》还是制作的诚意十足的，适合现在游戏氛围的全新游戏方式、系统上在创新的同时将完全保留了系列的原汁原味，期待到时候和各位在战网相见。顺便小小透露一下，以后的资料片中将会有其他种族加入哦。而《零之轨迹》欣喜的同时也十分郁闷，坑挖的好大……好想马上玩下一作啊，F社你个“坑之轨迹”……

偷偷一个人LOL的P羊伤不起！

说起来，P羊最近也偷偷地LOL了起来，并且如愿以偿地为自己最喜欢的安妮配上了皮肤。至于战绩，就有点那个惨不忍睹了。怕被人拿头，却总是抵挡不了别人各种绝杀的P羊，几乎场场成为匹配赛里的ATM，以至于同伴们指着P羊的LOLI大喊“要捍卫rmb战士的尊严啊！”呃，买了个皮肤就是rmb战士么？我很困惑。

谁的臭脚丫啊！ 啦啦啦~德玛西亚~ 和小编一起撸啊撸~

宅男的旅游……

编辑部故事

你值得拥有！
你懂的！
砍不动

肥羊说：我用赵信绝对不坑爹！专欺负各种新手！专打老弱病残…… 肥羊的撸ID是……

新白蛇传

一日编辑部组团去佘山，爬到半山腰只听贪睡猫一声大叫：有蛇

大家定睛一看，一条巨粗无比的白蛇盘踞在贪睡猫前方50米

X先生：“我们人多，跟它拼了。”

小梅子：“书上说我们要绕着它跑。”

贪睡猫已经昏倒

sky：“不要惊慌，面带温润的笑容撑起一把伞，假装是许仙。”





年底评估

每到十月份的时候，编辑部都会针对每个编辑负责的栏目错别字做一次年度评估，错别字较少的几名编辑的评语就不必说了，什么成绩优秀、犯错率低等等，可对于总是排在最后一名的贪睡猫的评语，总是让大笨熊费一番脑筋，最后大笨熊终于想出了一句评语，对其进行了恰当的评价：“该编辑工作成绩非常稳定。”



金钱与智慧

一日，大笨熊无缘无故问大家：“金钱与智慧，你们选哪样？”

sky不假思索地回答：“我当然是要金钱！”

大笨熊微微一笑，说道：“你实在太庸俗了，要是我则会选择智慧。”sky再一次，不假思索地说道：“当然，人们都会选择自己缺少的东西，我能理解。”

标点符号的重要性

某日sky在一豪华酒店参加某游戏的记者发布会，发布会开始前决定先去上个厕所，于是便走进卫生间。走进小便斗一看，上贴几个大字“不要用坏了！”sky心中轻笑：我等素质人士，受过高等教育，故宫门前拍过照，五星饭店睡过觉，什么场面没见过？事毕，自动感应，自动喷水，水量超大，湿了一身，恍然大悟：靠，打个逗号会死啊！



无耻的湿了……

本月格言：你二或者不二，二就在那里，不三不四

笔名：章老湿（sky）

老湿瞎扯蛋~录

倚老卖老~

瞎了我的氪金狗眼啊……

微薄：http://t.qq.com/sky-23





上联：恨爹不成刚。下联：怨爸不双江。横批：投胎姓李。（老湿：谁敢开罚单，我爸是黑猫警长）

孕妇、儿童与老人请谨慎使用



诸葛亮临死前料定他死后魏延必反，暗嘱马岱杀掉魏延。蜀将中人才济济，马岱武功并不高强，为何诸葛亮偏要找马岱担此重任呢？因为，马岱字丁琳，马丁琳(吗丁啉)专治魏延(胃炎)。

医学角度看，所谓的幼稚，就是既憋不住尿又憋不住话；所谓不够成熟，就是只能憋住尿，却憋不住话；所谓成熟，就是既能憋住尿，又能憋住话；所谓衰老，就是只能憋住话，却憋不住尿。

3岁时说“妈咪，我爱妳”。10岁时说“妈，吼随便啦。”16岁时“我妈真的很烦”。18岁时“想要离开这个家”。25岁“妈，妳当时是对的”。30岁“我想要去我妈家”。50岁“我不想要失去我妈”。70岁“只要我妈还能在这，我愿意为了我妈放弃一切”。——你只有一个妈妈。

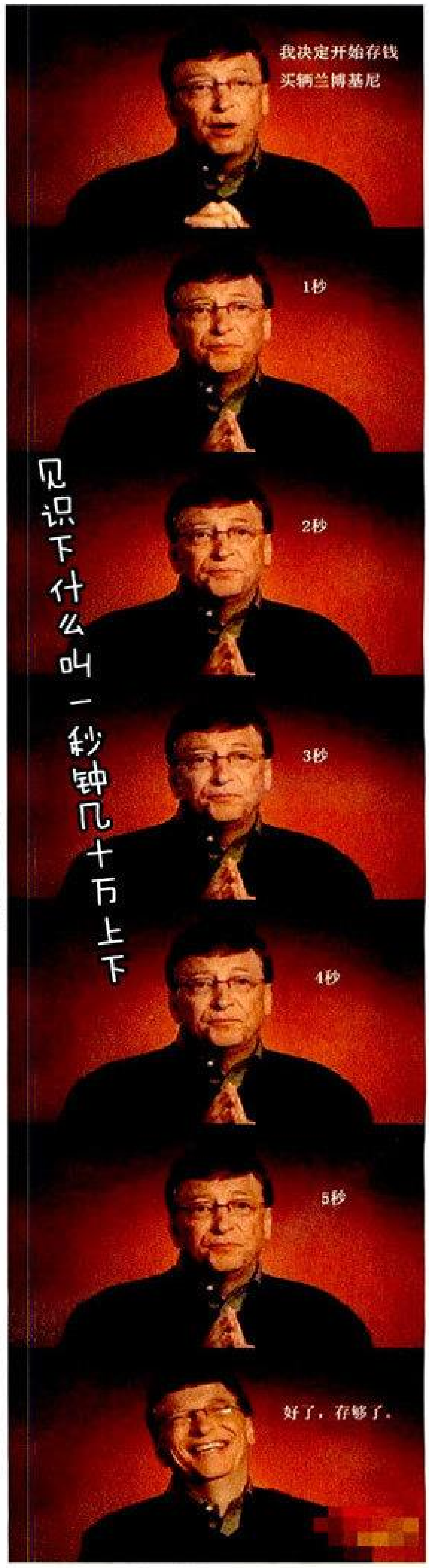


有一天，某大学校长打电话给某家长：“先生，我有一个好消息，一个坏消息，都是关于您儿子的。”

家长：“校长，先说坏消息吧！”校长：“坏消息是，您的儿子的动作十分女性化。”家长：“那好消息呢？”校长：“好消息是他现在是本校校花。”



最牛的警车车牌！极具自嘲精神



见识下什么叫一秒钟几十万上下

我想死去，因为社会给不了出路；我还活着，因为连棺材本都没有；我不宣泄，因为社会听不见我的声音；我在沉默，因为要保持力气照顾妻小。纠结男人八零后，行尸走肉许多年！

既然学校不允许学生谈恋爱，那为什么还给我们发情侣装？





这位大哥，别人爱疯4都没你这么夸张，你这是挎的个什么“宝贝”啊？

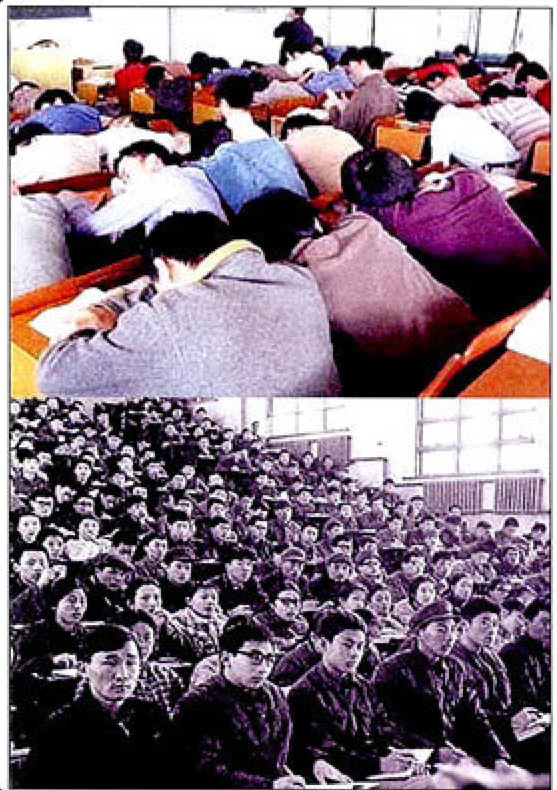
你们这些宅男，不要再执着于AV啦，自己低头看看键盘上，A和V键右边的键分别是什么？

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

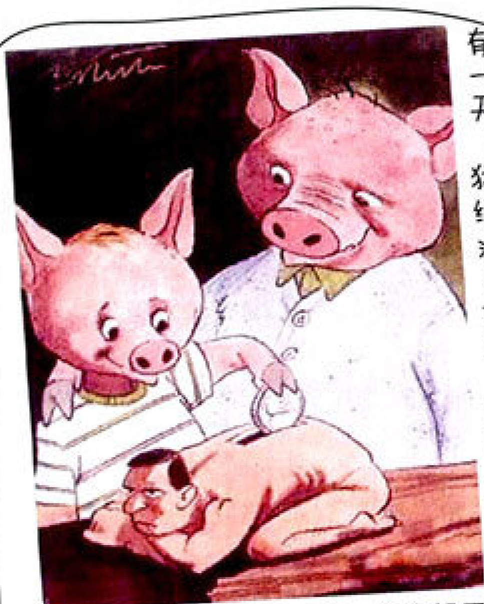
高手在民间



我喜欢看柯南，一集死一个日本人。我喜欢看死亡笔记，一集死一打日本人。我喜欢看海贼王，一死死一船日本人。我喜欢看火影，一集死一村日本人。我喜欢看奥特曼，一集死一城日本人。我喜欢看日本沉没，30分钟日本岛就没了。



我国进入小康水平后，大学教室发生了翻天覆地的变化



有一天，猪统治了世界，它也会这么干

表姐女儿4岁多，有一次表姐开玩笑问她女儿：“我们准备养头猪，但是需要安排工作，要选一个人每天给猪喂好吃的、一个人每天给猪打扫房间、一个人每天给猪洗澡、还有要选一个人每天陪猪玩，请问你要做什么？”她毫不犹豫的答道：“做猪”

体坛四大天王诞生





人类已经无法阻止大学生晒被子的脚步了



看水浒，一个残疾人，靠卖烧饼，还是没自己铺面的那种最低级小贩。能有自己的房子，能养活不工作的漂亮老婆。可见宋朝人均收入是个何等的高。

或许有一天，当你披上婚纱时，我已披上了袈裟。

自信的女人不一定美丽，比如凤姐。有实力的女人不一定迷人，比如灭绝师太。借我城管三千，我可以毁灭地球；借我佳丽三千，我可以再造个地球。

我是一个很传统的男人，所以一直支持三妻四妾制。

你虚度的今天，正是昨天死去的人无限向往的明天。



有一首歌，坑了大家十几年了，不信你唱唱：你挑着担、我牵着马、回想下西游记里的分工，沙僧挑着担，悟空带路，谁牵着马？

没有伞的孩子必须努力奔跑！

你不勇敢，没人替你坚强。

如果心胸不似海，又怎能有海一样的事业。

只有经历过地狱般的折磨，才有征服天堂的力量。只有流过血的手指才能弹出世间的绝唱。

志在山顶的人，不会贪念山腰的风景。

一男养一猪，特烦它，就想把它给扔了，但是此猪认得回家的路，扔了好多次都没有成功。某日，此人驾车弃猪，当晚打电话给他的妻子问：“猪归否？”其妻曰：“归矣。”男非常气愤，大吼道：“快让它接电话，我迷路了。”

一女去酒店用餐时，孩子哭闹不止。女人赶紧掀衣，给孩子喂奶！这时服务生走了过来予以制止。女大怒：“难道这也不行吗！？”服务生：“露胸可以，酒店规定不准自带饮料！”

真相！只有一个！真相！多少钱一斤？

电攻侦探社

警长：老湿

请叫我毛利二十三郎~

案件一

比特和莉莉在海港的教会举行了结婚仪式，然后顺路去码头，准备启程去度蜜月。仪式上只有神父一个人在场，连旅行护照也是莉莉的旧姓，将就着用了。

码头上停泊着一艘国际观光客轮，马上就要启航了。俩人一上舷梯，两名身穿制服的二等水手正等在那里，微笑着接待了莉莉。丈夫比特似乎乘过几次这艘观光船，对船内的情况相当熟。他分开混杂的乘客，领着莉莉来到一间写着“B13号”的客舱，俩人终于安顿下来。

“莉莉，要是带有什么贵重物品，还是寄存在事务长那儿安全啊。”“带着2万美元，这是我的全部财产。”莉莉把这笔巨款交给丈夫，请他送到事务长那里保存。可是，左等右等也不见丈夫回来。汽笛响了，船已驶出码头，莉莉到甲板上寻找丈夫，可怎么也找不见。她想也许是走岔了，就又返了回来，却在船内迷了路，怎么也找不到B13号客舱。她不知所措，只好向路过的侍者打听。

“B13号室？没有那种不吉利号码的客舱呀。”侍者脸上显出诧异的神色答道。“可我丈夫的确是以比特夫妇的名字预定的B13号客舱啊。我们刚刚把行李放在了那间客舱。”莉莉说。她请侍者帮她查一下乘客登记簿，但房间预约手续是用莉莉旧姓办的，是B16号，而且，不知什么时候，已把她一个人的行李搬到了那间客舱。登记簿上并没有比特的名字。事务长也说没记得有人寄存过2万美金。“我的丈夫到底跑到哪儿去了……”莉莉简直莫明其妙。她找到了上船时在舷梯上笑脸迎接过她的船员，莉莉想大概他们会记得自己丈夫的事，就向他们询问。但船员的回答使莉莉更绝望。

“您是快开船时最后上船的乘客，所以我们印象很深。当时没别的乘客。我发誓只有您一个乘客。”船员回答说，看上去不像是在说谎。莉莉一直等到晚上，也没见丈夫的踪影。他竟然神不知鬼不觉地消失了。一夜没合眼的莉莉，第二天早晨被一个什么人用电话叫到甲板上，差一点被推到海里。那么各位侦探们，她丈夫比特到底是怎么失踪的呢？


案发地点

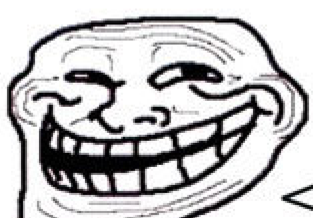


不翼而飞的美金

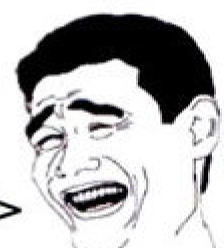

一个不存在的B13号船舱

案件二

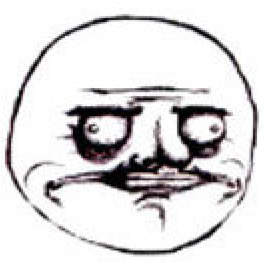
A、B和C这三个青年中，只有一人是漂亮的青年。



A说：如果我不漂亮，我将不能通过物理考试。如果我漂亮，我将能通过化学考试。



B说：如果我不漂亮，我将不能通过化学考试。如果我漂亮，我将能通过物理考试。



C说：如果我不漂亮，我将不能通过物理考试。如果我漂亮，我将能通过物理考试。

同时

那漂亮的青年是唯一能通过某一门课程考试的人。

那漂亮的青年也是唯一不能通过另一门课程考试的人。

诸位侦探，这三人中谁是那漂亮的青年？

案件三

案件发生在蒸气机车全盛时代的1945年。北海道线的93/4车站并不停靠特别快车。某天晚上，特别快车在通过93/4车站不久后压死了一位倒在铁道上的女人。起初以为是卧轨自杀，但事后调查证实是他杀。被害人被强迫吃了安眠药睡熟，然后又被搬到铁道线上让火车压死。警方很快就找到了重大嫌疑犯，此人就是与被害人正在分居的丈夫。

然而当刑警问及不在现场的证明时，他却作了如下回答：

“发生事故时，我就在那趟列车上。自己乘坐的列车压死自己的老婆是何等不幸的偶然呀。可不管怎么说，我不是罪犯。倘若不相信，去问列车员吧。他会证明我确实坐在这趟车上的。”

为此，刑警找来那趟车的列车员与嫌疑犯当面对质。

“真的，这个人的确坐在车上。刚刚过了93/4车站，他就来到乘务室向我打听联运轮船的时间。发生事故是在那之后。”列车员答道。这样一来，嫌疑犯就有了充分的不在现场的证明，可以解除嫌疑。

但列车员像突然想起了什么似地又说：“说起这事，刑警先生，那天晚上在列车通过93/4车站之前不远处曾临时停过一次车。是因为有人跳车自杀而紧急刹车的，可我同司机下车一看，压死的不是人，只不过是一个模特人形。”

“什么？模特人形……”“一定是有人要阻止列车，实在是品德败坏的恶作剧！”列车员气愤地说。

刑警一听，马上就识破了罪犯的巧妙伎俩。那么，坐在行驶的列车上的罪犯采用什么手段，又用这趟列车压死其妻子的呢？

各位侦探，你们知道么？



R车站


案发地点


被“压死”的假人

毒鞭…… 赌便…… 一定要记得来信哦！

读编往来

无论是下雨 还是出太阳

沈阳·王博

编辑部内有什么《英雄无敌6》的消息吗？貌似制作公司换了耶。听说会进行全球同步的发售？

贪睡猫：某猫这次很荣幸的参加了《英雄无敌6》的试玩会，可以说本作相当值得期待，原作的精华后继承了下来。游戏方式类似于三代和五代的结合，各自取其优点，相信新老玩家都会十分期待。

而且新增加的决斗模式，真正意义上让玩家可以在线上对决，以前的回合制互相交替游戏的方式实在是要花费太多的时间。决斗模式让玩家可以以相同战斗力来比拼策略，而且对决的英雄还可以进行进一步的培养，可以说是相当符合现代节奏的创新。某猫也一样期待着正式发售的那天。

四川·北京人

编辑部最近有关注《零之轨迹》的人吗？最近玩过之后觉得好棒啊，还有下一作的《碧之轨迹》极其期待，但FALCOM似乎都定居游戏机了，这个会有PC版的吗？

贪睡猫：老实说某猫也是个从《空之轨迹》三部曲，玩到现在的老玩家了，记得那个时候某猫还没有加入编辑部。本次的《零之轨迹》制作的也确实不错，除了罗爷那槽点极高的无敌后宫能力。真是让亚特鲁都有种“长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上”的感觉。

至于《碧之轨迹》，某猫也是相当的期待。FALCOM不厚道啊，只挖坑不填坑，这让人没办法活了。某猫也是PC党啊，作为没有PSP的玩家连啃生肉的机会都没有，只能乖乖的坐等PC化。虽然某猫也没办法知道是否能有PC化的消息，因为这个还没定了的说，不过《伊苏7》确实可以在寒假的时候发售的哦。不过相信现在支持正版的行为就是能够让碧轨出现在PC上最大的助益了，虽然《零之轨迹》只是一个PC移植作不过从某猫来看真的是始料未及的福利，而且虽然仅仅是移植性质的作品，但在这个基础上代理商确实做了自己的努力。特别是汉化上，某猫觉得还是比较满意的，FALCOM毕竟也不是什么大公司虽然到时出现真正意义上PC化的《碧之轨迹》比较困难，不过相信有着玩家的支持在PC上玩《碧之轨迹》还是有很大机会的，某猫期待和你一起看到坑填好的一天。

上海·白马甲（留下真名会被K惨的）

这次我是下定了决心了，马上就要高三。所谓人生能有几回搏，此时不搏何时搏。但是我又担心自己管不住自己……真是很纠结。所以随信奉上了我魔兽的账号*****和密码*****。各位敬爱的编辑，你们帮我改密码吧。

很多次了，想要删号，卖号。但是怎么下的了手呢？魔兽里角色就像是我的孩子一样养大的（不，我还没有孩子，谢谢。）但是，我真的不能再打游戏了。高考第一。

我相信你们，把我的密码改掉吧。我的账号在你们手里也算是一个好归宿，相信你们一定会好好待他的。5区元素之力战士，骑士，还一个小术士。身上金币财产虽然不多，装备都不是很极品，但也能看看。

X先生：回想起来，以前我身边的朋友也有人“求盗号，求解脱”。但是呢，这个事情真不是这样的玩法。一个男人，不需要别人帮他改密码，如果决定从今天开始不碰了，那么就是不碰了，就是这样决绝。

当然，还是需要感谢您对咱们的信任。您的账号密码我们是不会动的。最后嘛，不删号不卖号的决定还是值得肯定的。无论这段经历带来的是快乐或者痛苦，以后看来总是种有趣的回忆。



Don't let your HERO down.这张图是在网上看到的，很有感触。各位久未上线的朋友，也许你的生活很忙碌，也许你的学业和工作很繁重，也许你为了更大的梦想有了更多的追求，但是永远不要忘记，在艾泽拉斯世界，有你的英雄，永远永远不要让你的英雄倒下。

宁夏银川·孙守坚

接下来的大作太多了，我的机器跑不起来。

为了省钱买显卡，我先是吃了两大袋泡面，后来，发现白饭加酱油更加便宜，就吃酱油拌饭。还有鸡蛋和土豆也是很实惠的。

八月份，我买了显卡，但那是自己骗自己。新显卡和老主板根本不能兼容的。光买显卡没用，除非重新买一台整机才行。但是我实在没钱了。

可是我还是买了显卡，说明我没有认命。抱着显卡我就很开心的。

X先生：这位朋友您成年了吗？如果你到了可以去网吧的合法年龄。那么我觉得，去网吧体验一下全新的游戏也是一个不错的选择。帮您算一比帐：目前一台游戏电脑的中端配置大概要5000元。如果网吧上网去高档区，5块钱一小时，也可以玩上1000个小时。就算一个单机游戏流程时间平均50小时，也可以玩100个。而且这1000个小时玩完也差不多是三四年后了，到时候电脑也差不多要跟新换代了。

不过这只是权宜之计，去网吧环境比较乱，没有家里方便，而且公共电脑又脏。我想说的其实是千万注意身体。正是年轻打底子的时候呢，不要为了一台电脑，亏了自己的身体。


破尽天下武学
行走天外江湖
天龍八部3
金庸
TL3.CHANGYOU.COM
2888武圣卡：x00000052257
进入游戏，在大理NPC都大爽处(276, 267)进行激活
即可获得价值RMB2888的超值“武圣”大礼
新手极品套装、海量元宝赠点、绝世神器、武魂法宝、
高级宝石、强力珍兽助你成就英雄霸业！
Copyright © 2011 Changyou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有
搜狐 sohu.com
畅游 Changyou.com

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信